STREET FIGHTER II TURBO
マルカツ
勝
徹底
攻略本
弱肉強食

TURBO

強いヤツだけが、
生き残れる
世界がある。

弱肉強食
R Y U
E.HONDA
BLANKA
G U I L E
K E N
CHUN-LI
ZANGIEF
DHALSIM
B I S O N
BALROG
S A G A T
V E G A

キャラクター別

CONT

RYU

CPU戦
vsRYU……50
vsE. HONDA……51
vsBLANKA……52
vsGUILE……53
vsKEN……54
vsCHUN-LI……55
vsZANGIEF……56
vsDHALSIM……57
vsBISON……58
vsBALROG……59
vsSAGAT……60
vsVEGA……61

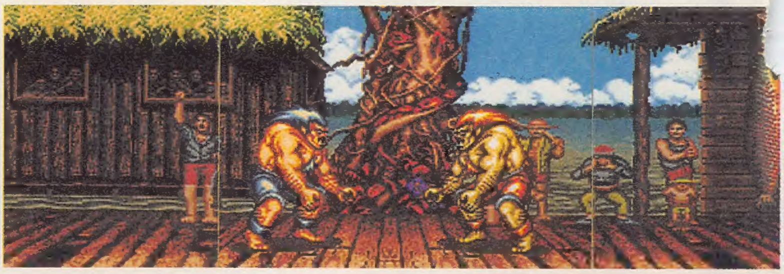
対人戦
vsRYU……210
vsE. HONDA……211
vsBLANKA……212
vsGUILE……213
vsKEN……214
vsCHUN-LI……215
vsZANGIEF……216
vsDHALSIM……217
vsBISON……218
vsBALROG……219
vsSAGAT……220
vsVEGA……221

E.HONDA

CPU戦
vsRYU……62
vsE. HONDA……63
vsBLANKA……64
vsGUILE……65
vsKEN……66
vsCHUN-LI……67
vsZANGIEF……68
vsDHALSIM……69
vsBISON……70
vsBALROG……71
vsSAGAT……72
vsVEGA……73

対人戦
vsRYU……222
vsE. HONDA……223
vsBLANKA……224
vsGUILE……225
vsKEN……226
vsCHUN-LI……227
vsZANGIEF……228
vsDHALSIM……229
vsBISON……230
vsBALROG……231
vsSAGAT……232
vsVEGA……233

BLANKA



CPU戦
vsRYU……74
vsE. HONDA……75
vsBLANKA……76
vsGUILE……77
vsKEN……78
vsCHUN-LI……79
vsZANGIEF……80
vsDHALSIM……81
vsBISON……82
vsBALROG……83
vsSAGAT……84
vsVEGA……85

対人戦
vsRYU……234
vsE. HONDA……235
vsBLANKA……236
vsGUILE……237
vsKEN……238
vsCHUN-LI……239
vsZANGIEF……240
vsDHALSIM……241
vsBISON……242
vsBALROG……243
vsSAGAT……244
vsVEGA……245

ENTS

GUILE

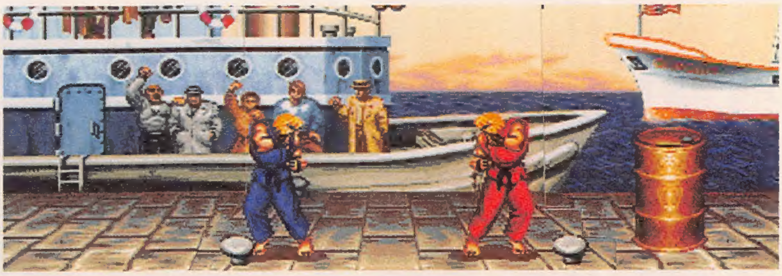
CPU戦

vsRYU……86
vsE. HONDA……87
vsBLANKA……88
vsGUILE……89
vsKEN……90
vsCHUN-LI……91
vsZANGIEF……92
vsDHALSIM……93
vsBISON……94
vsBALROG……95
vsSAGAT……96
vsVEGA……97

対人戦

vsRYU……246
vsE. HONDA……247
vsBLANKA……248
vsGUILE……249
vsKEN……250
vsCHUN-LI……251
vsZANGIEF……252
vsDHALSIM……253
vsBISON……254
vsBALROG……255
vsSAGAT……256
vsVEGA……257

KEN



CPU戦

vsRYU……98
vsE. HONDA……99
vsBLANKA……100
vsGUILE……101
vsKEN……102
vsCHUN-LI……103
vsZANGIEF……104
vsDHALSIM……105
vsBISON……106
vsBALROG……107
vsSAGAT……108
vsVEGA……109

対人戦

vsRYU……258
vsE. HONDA……259
vsBLANKA……260
vsGUILE……261
vsKEN……262
vsCHUN-LI……263
vsZANGIEF……264
vsDHALSIM……265
vsBISON……266
vsBALROG……267
vsSAGAT……268
vsVEGA……269

CHUN-LI

CPU戦

vsRYU……110
vsE. HONDA……111
vsBLANKA……112
vsGUILE……113
vsKEN……114
vsCHUN-LI……115
vsZANGIEF……116
vsDHALSIM……117
vsBISON……118
vsBALROG……119
vsSAGAT……120
vsVEGA……121

対人戦

vsRYU……270
vsE. HONDA……271
vsBLANKA……272
vsGUILE……273
vsKEN……274
vsCHUN-LI……275
vsZANGIEF……276
vsDHALSIM……277
vsBISON……278
vsBALROG……279
vsSAGAT……280
vsVEGA……281

キャラクター別

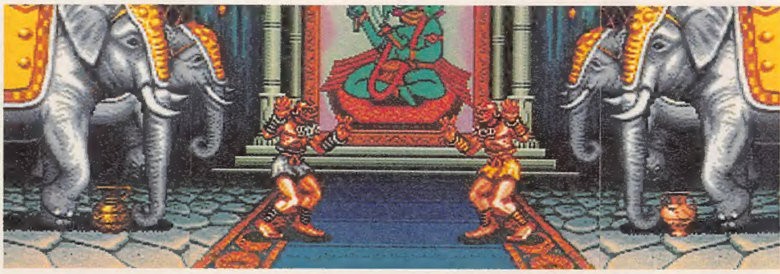
CONT

ZANGIEF

CPU戦
vsRYU ……122
vsE. HONDA ……123
vsBLANKA ……124
vsGUILE ……125
vsKEN ……126
vsCHUN-LI ……127
vsZANGIEF ……128
vsDHALSIM ……129
vsBISON ……130
vsBALROG ……131
vsSAGAT ……132
vsVEGA ……133

対人戦
vsRYU ……282
vsE. HONDA ……283
vsBLANKA ……284
vsGUILE ……285
vsKEN ……286
vsCHUN-LI ……287
vsZANGIEF ……288
vsDHALSIM ……289
vsBISON ……290
vsBALROG ……291
vsSAGAT ……292
vsVEGA ……293

DHALSIM



CPU戦
vsRYU ……134
vsE. HONDA ……135
vsBLANKA ……136
vsGUILE ……137
vsKEN ……138
vsCHUN-LI ……139
vsZANGIEF ……140
vsDHALSIM ……141
vsBISON ……142
vsBALROG ……143
vsSAGAT ……144
vsVEGA ……145

対人戦
vsRYU ……294
vsE. HONDA ……295
vsBLANKA ……296
vsGUILE ……297
vsKEN ……298
vsCHUN-LI ……299
vsZANGIEF ……300
vsDHALSIM ……301
vsBISON ……302
vsBALROG ……303
vsSAGAT ……304
vsVEGA ……305

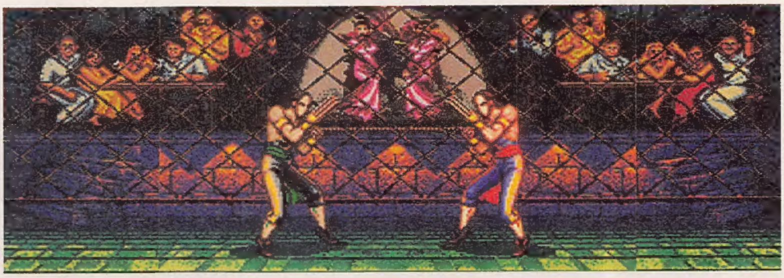
BISON

CPU戦
vsRYU ……146
vsE. HONDA ……147
vsBLANKA ……148
vsGUILE ……149
vsKEN ……150
vsCHUN-LI ……151
vsZANGIEF ……152
vsDHALSIM ……153
vsBISON ……154
vsBALROG ……155
vsSAGAT ……156
vsVEGA ……157

対人戦
vsRYU ……306
vsE. HONDA ……307
vsBLANKA ……308
vsGUILE ……309
vsKEN ……310
vsCHUN-LI ……311
vsZANGIEF ……312
vsDHALSIM ……313
vsBISON ……314
vsBALROG ……315
vsSAGAT ……316
vsVEGA ……317

ENTS

BALROG



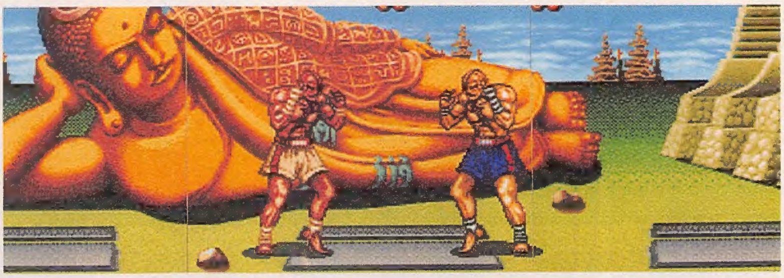
CPU戦

vsRYU ……158
vsE. HONDA ……159
vsBLANKA ……160
vsGUILE ……161
vsKEN ……162
vsCHUN-LI ……163
vsZANGIEF ……164
vsDHALSIM ……165
vsBISON ……166
vsBALROG ……167
vsSAGAT ……168
vsVEGA ……169

対人戦

vsRYU ……318
vsE. HONDA ……319
vsBLANKA ……320
vsGUILE ……321
vsKEN ……322
vsCHUN-LI ……323
vsZANGIEF ……324
vsDHALSIM ……325
vsBISON ……326
vsBALROG ……327
vsSAGAT ……328
vsVEGA ……329

SAGAT



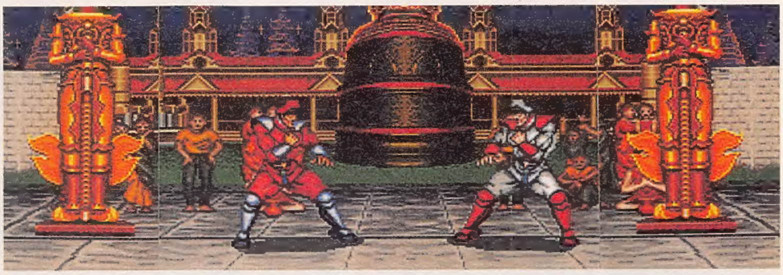
CPU戦

vsRYU ……170
vsE. HONDA ……171
vsBLANKA ……172
vsGUILE ……173
vsKEN ……174
vsCHUN-LI ……175
vsZANGIEF ……176
vsDHALSIM ……177
vsBISON ……178
vsBALROG ……179
vsSAGAT ……180
vsVEGA ……181

対人戦

vsRYU ……330
vsE. HONDA ……331
vsBLANKA ……332
vsGUILE ……333
vsKEN ……334
vsCHUN-LI ……335
vsZANGIEF ……336
vsDHALSIM ……337
vsBISON ……338
vsBALROG ……339
vsSAGAT ……340
vsVEGA ……341

VEGA



CPU戦

vsRYU ……182
vsE. HONDA ……183
vsBLANKA ……184
vsGUILE ……185
vsKEN ……186
vsCHUN-LI ……187
vsZANGIEF ……188
vsDHALSIM ……189
vsBISON ……190
vsBALROG ……191
vsSAGAT ……192
vsVEGA ……193

対人戦

vsRYU ……342
vsE. HONDA ……343
vsBLANKA ……344
vsGUILE ……345
vsKEN ……346
vsCHUN-LI ……347
vsZANGIEF ……348
vsDHALSIM ……349
vsBISON ……350
vsBALROG ……351
vsSAGAT ……352
vsVEGA ……353

CHARACTAR

つかみ技・必殺技

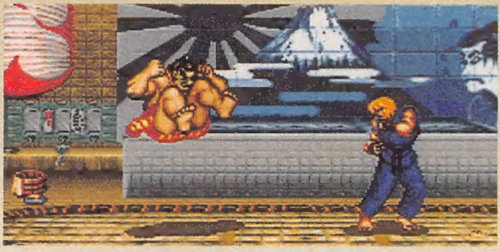
▶技の名前と操作法

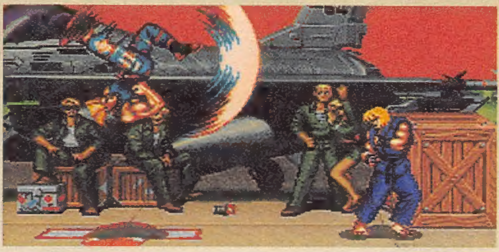
左ページはつかみ技と必殺技だ。技の名前と操作法とが並べて書かれている（操作法は右向き時のものなので注意！）。すべてのつかみ技、必殺技をバッチリマスターしてこそ『ストⅡターボ』ファンだぞ！

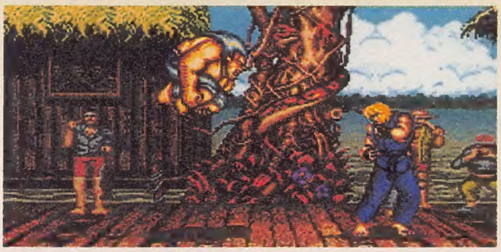
▶得点

書かれているのは、その技のヒットした時に入る得点だ。ただし、黄色の数字のものは、ヒットする相手をダウンさせられる技を表わしている。

12戦士怒濤の全







技リスト

『ストリートファイターIIターボ』になり、『ストII』では操ることのできなかった四天王の技、そして新たに加わった基本技や必殺技を含め、全426技を完全リストアップ。また、ヒットすれば確実にダウンさせられる技なども、わかりやすく表記してあるぞ。同じような技でも微妙に違ったり、スピードアップに伴い難しくなった技などを研究して、12戦士に挑め！

426技を極めろ!

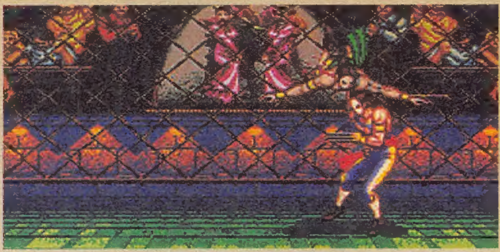
基 本 技

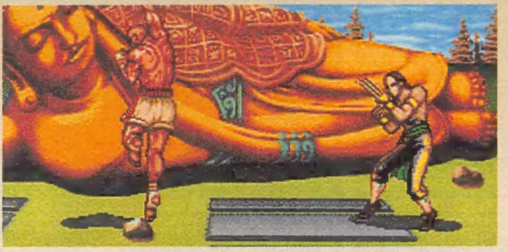
▶技の名前

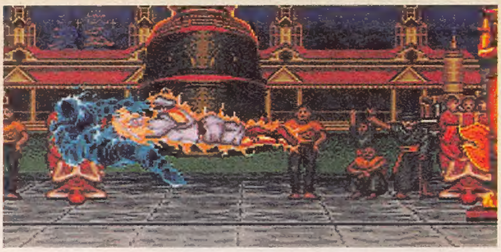
右ページは基本技だ。縦軸ではキャラクターの状況、横軸で押すボタン、それぞれを見ればどんな技が出るか一目でわかる。赤い文字の技は、至近距離でヒットすると2連発で入る二段技だ。

▶得点

つかみ技や必殺技と同様に、黄色の数字のものは、ヒットする相手をダウンさせることができる技だ。基本技だって、やっぱりバッチリ覚えよう。







頂点を目指す男、その名は隆！

言うまでもない主人公。前作の『ストリートファイターⅡ』の頃よりさらにバランスのとれたキャラクターになっている。モーションが速くなった波動拳、上昇下降中が無敵になり威力も大幅にアップした竜巻旋風脚に加え、相手の空中投げや対空防御に対して威力を発揮する空中竜巻旋風脚までも手に入れたリュウの戦闘力は高い。もう『ストリートファイターⅡ』の頃のひ弱なリュウはいない。『ターボ』のリュウがここにいる。

	技名	コマンド	
つかみ技	背負い投げ	投げの間合で←か→と中か強パンチ	
	巴投げ	投げの間合で←か→と中か強キック	
必殺技	波動拳	↓↘→パンチ	
	昇龍拳	→↓↘パンチ	
	竜巻旋風脚	↓↙←キック	
	空中竜巻旋風脚	ジャンプ中に竜巻旋風脚	

名前	：リュウ
生年月日	：1964年7月21日
身長	：175cm
体重	：68kg
3サイズ	：B112、W81、H85
血液型	：O型
好きなもの	：武道一般、水ようかん
嫌いなもの	：蜘蛛

RYU

基本技	パンチ 弱	パンチ 中	パンチ 強	キック 弱	キック 中	キック 強
斜めジャンプ中	ストレート 100pts.	ストレート 300pts.	ストレート 500pts.	膝蹴り 100pts.	跳び横蹴り 300pts.	跳び横蹴り 500pts.
真上ジャンプ中	ストレート 100pts.	ストレート 400pts.	ストレート 500pts.	前蹴り 100pts.	前蹴り 400pts.	旋風脚 500pts.
立って遠い間合	ジャブ 100pts.	正拳突き 300pts.	正拳突き 500pts.	ハイキック 100pts.	ハイキック 300pts.	回し蹴り 500pts.
立って近い間合	肘打ち 100pts.	フック 400pts.	アッパー 500pts.	ローキック 100pts.	膝蹴り 400pts.	ねりちゃぎ 500+100pts.
しゃがみ	ジャブ 100pts.	ストレート 300pts.	突き上げアッパー 500→300pts.	キック 100pts.	くるぶしキック 300pts.	回転足払い 500pts.

※PTS./得点は㊙スーパーファミコン編集部調べで、メーカー発売のものではありません。

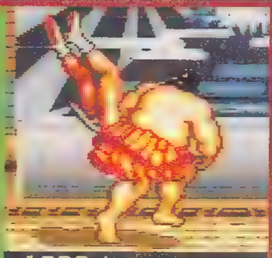
新必殺技とともにパワー復活！

『ストリートファイターII』では百裂張り手とスーパー頭突きのコンビネーションで猛威をふるった本田。ターボでは百裂張り手を出したまま動けるようになったが、その手に当たり判定ができたため、むやみに出しても返されてしまうようになった。そのかわりに、一瞬だが無敵時間のある新必殺技、スーパー百貫落としを身につけた。飛び道具こそないものの、対戦ではかなりの力を見せるキャラクターだ。

名[illegible]	：エトモント本田
生[illegible]	：1960年11月3日
身長	：185cm（髷含む）
体重	：137kg
[illegible]	：B212、W180、H210
血[illegible]	：A型
好きなもの	：[illegible]
	ちゃんこ鍋・風呂
嫌いなもの	：優柔不断

つかみ技　必殺技

俵投げ
投げの間合で←か→と中パンチ



1000pts.

鯖折り
投げの間合で←か→と強パンチ

500+100×7±pts.

折檻蹴り
投げの間合で←か→と強キック

500+100×6±pts.

百裂張り手
パンチボタンを連打（1＋4回）

500pts.

スーパー頭突き
←にためて→、パンチ

500pts.

スーパー百貫落とし
↓にためて↑、キック

弱400+200pts.　中500+300pts.　強500+400pts.

基本技	パンチ 弱	パンチ 中	パンチ 強	キック 弱	キック 中	キック 強
斜めジャンプ中	ジャンプチョップ 300pts.	ジャンプチョップ 400pts.	ジャンピング張り手 500pts.	百貫落とし 300pts.	フライングスモウプレス 400pts.	跳び丸太蹴り 500pts.
真上ジャンプ中	ジャンプチョップ 400pts.	ジャンプチョップ 500pts.	ジャンピング張り手 500pts.	跳び丸太蹴り 400pts.	跳び丸太蹴り 500pts.	跳び丸太蹴り 500pts.
立って近い間合で←か→	張り手 300pts.	張り手 400pts.	ごっつぁんチョップ 500pts.	向こうずねキック 300pts.	膝蹴り 500+500pts.	丸太蹴り 500+400pts.
立って遠い間合	張り手 300pts.	張り手 400pts.	ごっつぁんチョップ 500pts.	払い蹴り 200pts.	払い蹴り 400pts.	払い蹴り 500pts.
立って近い間合	張り手 300pts.	張り手 400pts.	ごっつぁんチョップ 500pts.	向こうずねキック 300pts.	向こうずねキック 400pts.	丸太蹴り 500+400pts.
しゃがみ	しゃがみつっ張り 200pts.	しゃがみつっ張り 400pts.	出足払い 500pts.	四股蹴り 200pts.	四股蹴り 400+400pts.	土俵払い 500pts.

BLANKA

野生のスピードで襲いかかれ！

つかみ技

ワイルドファング
つかみの間合で←か→と強パンチ

400＋100×6±pts.

必殺技

エレクトリックサンダー
パンチボタン連打

弱500pts.中,強1000pts.

ローリングアタック
←にためて→、パンチ

500pts.

バーチカルローリング
↓にためて↑、キック

弱300pts.中、強400pts.

名前	[illegible]
生年月日	[illegible]
身長	[illegible]
体重	[illegible]
3サイズ	[illegible]
血液型	[illegible]
好きなもの	[illegible]
嫌いなもの	[illegible]

　操作が比較的簡単で強いというのがこのブランカの特徴だったが、それは『ターボ』になったいまでも変わっていない。その小さく速いジャンプは相手のスキを突いたり、翻弄したりするにはもってこいだ。必殺技のローリングアタックは、奇襲、返し技、フェイントにと用途の広い技で、『ストリートファイターII』の頃のように「返されると2倍のダメージ」ということがないのも使いやすさを倍増させている。新必殺技こそ使い道が少ないが、使いやすいキャラだ。

	パンチ 弱	パンチ 中	パンチ 強	キック 弱	キック 中	キック 強
斜めジャンプ中	フィストドロップ 300pts.	フィストドロップ 400pts.	サバイバルクロー 500pts.	ワイルドヒール 200pts.	ワイルドヒール 400pts.	サバイバルキック 500pts.
真上ジャンプ中	フィストドロップ 300pts.	フィストドロップ 400pts.	フィストドロップ 500pts.	ワイルドヒール 300pts.	ワイルドヒール 400pts.	サバイバルキック 500pts.
立って近い間合で←か→	ビーストチョップ 300pts.	ロッククラッシュ 400+400pts.	ブラッディーライン 500pts.	ニーボンバー 300pts.	[illegible] 400+400pts.	ワイルドダンス 500pts.
立って遠い間合	ベアアタック 200pts.	ワイルドネイル 400pts.	ブラッディーライン 500pts.	ビーストキック 200pts.	ビーストキック 400pts.	ワイルドダンス 500pts.
立って近い間合	ビーストチョップ 300pts.	ビーストチョップ 400pts.	ブラッディーライン 500pts.	ニーボンバー 300pts.	ダブルニーボンバー 400+400pts.	ワイルドダンス 500pts.
しゃがみ	キャットクロー 200pts.	スネークアッパー 400pts.	スネークアッパー 500pts.	ビーストステップ 200pts.	ビーストステップ 400pts.	ビーストテイル 500pts.

最強の完全戦士は健在か!?

GUILE

名前：ガイル
生年月日：1960年12月23日
身長：182cm
体重：86kg
スリーサイズ：B125、W83、H89
血液型：O型
好きなもの：アメリカンコーヒー
嫌いなもの：日本でリュウに食わされた納豆

『ストリートファイターII』ではダルシムとともに最強の座を争ったガイルだが、この『ターボ』に至るまで大きな変化はしていない。しかし、今でも強いことには変わりがない。ソニックブームをためた状態のまま前進できるニーバズーカーが新しい技として加わり、操作はやや難しくなったものの的確な操作さえできればさらなる戦力アップは間違いない。プレイヤーの熟練次第では、『ストリートファイターII』の頃と同様の完璧なファイトも可能だろう。

つかみ技

フライングメイヤー
空中投げの間合で・か↑以外と中か強パンチ

フライングバスタードロップ
空中投げの間合で・か↑以外と中か強キック

ジュードースルー
投げの間合で←か→と中パンチ

ドラゴンスープレックス
投げの間合で←か→と強パンチ

必殺技

ソニックブーム
←にためて→、パンチ

サマーソルトキック
↓にためて↑、キック

基本技	パンチ 弱	パンチ 中	パンチ 強	キック 弱	キック 中	キック 強
斜めジャンプ中	ジャンピングチョップ 100pts	ジャンピングチョップ 300pts	ジャンピングチョップ 500pts	ジャンピングニーアタック 100pts	ガイルキック 300pts	ジャンピングサイドキック 500pts
真上ジャンプ中	ジャンピングチョップ 100pts	ジャンピングチョップ 400pts	ジャンピングチョップ 500pts	ジャンピングヒールキック 100pts	ジャンピングヒールキック 400pts	ジャンピングサイドキック 500pts
立って遠い間合で→・←	ジャブ 100pts	トルネイディーアッパー 300pts	ジャンピングチョップ 500pts	ムエタイキック 100pts	ニーバズーカー 300pts	ラウンドハウスキック 500pts
立って近い間合で→・←	ジャブ 100pts	フック 300pts	ボディーアッパーカット 500pts	ムエタイキック 100pts	ニーバズーカー 300pts	リバーススピンキック 500pts
立って遠い間合	ジャブ 100pts	トルネイディーアッパー 300pts	スピニングバックナックル 500pts	ムエタイキック 100pts	ローリングソバット 300pts	ラウンドハウスキック 500pts
立って近い間合	ジャブ 100pts	フック 300pts	ボディーアッパーカット 500pts	ムエタイキック 100pts	スラストキック 300pts	トラースキック 500pts
しゃがみ	ストレート 100pts	ストレート 300pts	リフトアッパー 500pts	キック 100pts	スライドキック 300pts	ドラゴンスイープ 500pts

ライバルを倒すんだ その男の名は拳!

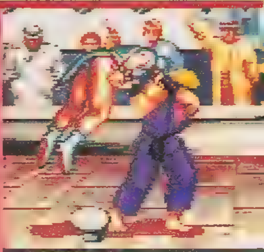
リュウとは異なる方向へ成長したケン。必殺技の威力はリュウよりやや劣るものの、素早く、そして大きく前方へ跳ぶ強昇龍拳は対空のみならず近距離で跳び道具を撃ってきた場合にも使えるオールマイティーな返し技となった。昇龍拳がらみの連続攻撃の威力は、リュウの連続攻撃をしのぐことさえある。

KEN

名前	[illegible]
生年月日	[illegible]
身長	[illegible]
体重	[illegible]
スリーサイズ	[illegible]
血液型	[illegible]
好きなもの	[illegible]
嫌いなもの	[illegible]

つかみ技

背負い投げ
投げの間合で←か→と中か強パンチ



1000pts.

地獄車
投げの間合で←か→と中か強キック

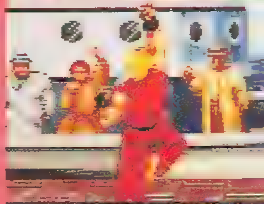
1000pts.

必殺技

波動拳
↓↘→パンチ

500pts.

昇龍拳
→↓↘パンチ



弱、中1000 300pts.
強1000+300pts.

竜巻旋風脚
↓↙←キック

500×?pts.

空中竜巻旋風脚
ジャンプ中に竜巻旋風脚

500×?pts.

基本技

	パンチ 弱	パンチ 中	パンチ 強	キック 弱	キック 中	キック 強
斜めジャンプ中	ストレート 100pts.	ストレート 300pts.	ストレート 500pts.	膝蹴り 100pts.	跳び横蹴り 300pts.	跳び横蹴り 500pts.
真上ジャンプ中	ストレート 100pts.	ストレート 400pts.	ストレート 500pts.	前蹴り 100pts.	前蹴り 400pts.	旋風脚 500pts.
立って遠い間合	ジャブ 100pts.	正拳突き 300pts.	正拳突き 500pts.	ハイキック 100pts.	ハイキック 300pts.	回し蹴り 500pts.
立って近い間合	肘打ち 100pts.	フック 400pts.	アッパー 500pts.	ローキック 100pts.	膝蹴り 400pts.	ねりちゃぎ 500+100pts.
しゃがみ	ジャブ 100pts.	ストレート 300pts.	突き上げアッパー 500→300pts.	キック 100pts.	くるぶしキック 300pts.	回転足払い 500pts.

華麗に舞え、鶴翼の舞！

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	秘密
3サイズ	[illegible]
[illegible]	A型
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

スピード、投げ、中足払いという組み立てだった春麗の攻めは、『ターボ』で出やすくなった百裂脚と新しく加わった飛び道具の気功拳によって大きく幅を増した。上方向への絶対的な返し技がないため気功拳を多用するのは危険だが、それでも飛び道具があるとないとでは大きく違う。百裂脚をからめた連続攻撃も、かなりの威力を期待できる。また、基本技で追加された鶴脚落は相手の起き上がりを狙って混乱させるのに一役かうはずだ。空中投げの間合は狭くなったが、基本戦闘力は低くないぞ。

つかみ技

技名	操作	画面	得点
龍星落	空中投げの間合で・か↑以外と中か強パンチ		1000pts.
虎襲倒	投げの間合で←か→と中か強パンチ		1000pts.

必殺技

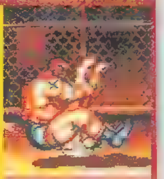
技名	操作	画面	得点
百裂脚	キックボタン連打（1＋4回）		500pts.
回転的鶴脚蹴	↓にためて↑、キック		500×?pts.
空中回転的鶴脚蹴	前ジャンプ中に回転的鶴脚蹴		500×?pts.
気功拳	←↙↓↘→パンチ		500pts.

	パンチ 弱	パンチ 中	パンチ 強	キック 弱	キック 中	キック 強
斜めジャンプ中	鶴嘴拳 100pts.	鶴嘴拳 200pts.	鶴嘴拳 400pts.	飛翔脚 100pts.	飛翔脚 200pts.	二起脚 400pts.
真上ジャンプ中	落掌撃 200pts.	落掌撃 300pts.	落掌撃 400pts.	鶴脚蹴 200pts.	鶴脚蹴 300pts.	夏塩蹴 400pts.
ジャンプ中に↓	鶴嘴拳/落掌撃 100/200pts.	鶴嘴拳/落掌撃 200/300pts.	鶴嘴拳/落掌撃 400pts.	飛翔脚/鶴脚蹴 100/200pts.	鷹爪脚 200pts.	二起脚/夏塩蹴 400pts./400pts.
立って近い間合で←か→	肘撃 200pts.	追突拳 200pts.	発勁 300pts.	中段蹴 200pts.	後方回転脚 300pts.	鶴脚落 200pts.
立って遠い間合	平掌撃 100pts.	追突拳 200pts.	開脚突拳 300pts.	中段蹴 100pts.	上段蹴 200pts.	後周脚 300pts.
立って近い間合	肘撃 200pts.	追突拳 200pts.	発勁 400pts.	中段蹴 200pts.	中段蹴 300pts.	上段蹴 400pts.
しゃがみ	毒蛇突 100pts.	毒蛇突 200pts.	毒蛇突 300pts.	前掃腿 100pts.	低蹴撃 200pts.	元伝暗殺蹴 300pts.

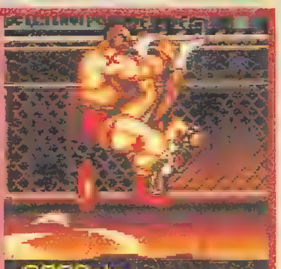
ZANGIEF

力と技で相手を倒すロシア熊！

つかみ技

アイアンクロー つかみの間合で←か→と中パンチ 300＋100×3±	**噛みつき** つかみの間合で←か→と強パンチ 300＋100×3±	 **パイルドライバー** 投げの間合で←か→と中パンチ 1000pts.
ブレーンバスター 投げの間合で←か→と強パンチ 1000pts.	**ジャーマンスープレックス** 投げの間合で←か→と中キック 1000pts.	**サンダーファイヤーパワーボム** 投げの間合で←か→と強キック 1000pts.
ストマッククロー つかみの間合でしゃがんで中か強パンチ 300＋100×3±	**デッドリードライブ** 投げの間合でしゃがんで中パンチ 500pts.	**レッグスルー** 投げの間合でしゃがんで強パンチ 500pts.

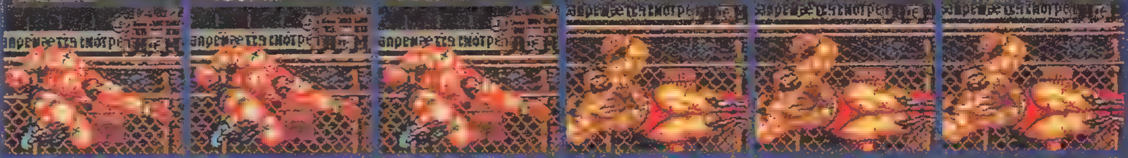
必殺技

スクリューパイルドライバー	近めの間合で1回転させてパンチ	 2000pts.
ダブルラリアット	パンチボタンを2つ以上同時に押す	500pts.
ハイスピードダブルラリアット	キックボタンを2つ以上同時に押す	500pts.

名前	[illegible]
生年月日	[illegible]
身長	[illegible]
体重	[illegible]
3サイズ	[illegible]
血液型	[illegible]
好きなもの	[illegible]
嫌いなもの	[illegible]

『ストリートファイターII』では「一回捕えれば勝ちだが、そこまで近よれない」というザンギエフだったが、『ターボ』ではダブルラリアットがしゃがんだ状態から出せ、しかも移動もできるので、近距離で飛び道具を出された場合などの返し技として有効だ。また、ハイスピードダブルラリアットは足元に当たり判定がないので、足払いをすり抜けて相手に近づくこともできる。

	パンチ 弱	パンチ 中	パンチ 強	キック 弱	キック 中	キック 強
斜めジャンプ中	ジャンピングブレーンチョップ 200pts	ジャンピングブレーンチョップ 400pts	ジャンピングラリアット 500pts	ドロップキック 200pts	ドロップキック 400pts	ドロップキック 500pts
真上ジャンプ中	ジャンピングブレーンチョップ 200pts	ジャンピングブレーンチョップ 400pts	ジャンピングブレーンチョップ 500pts	ドロップキック 200pts	ドロップキック 400pts	ドロップキック 500pts
ジャンプ中に↓	ジャンピングブレーンチョップ 200pts	ジャンピングブレーンチョップ 400pts	フライングボディーアタック（斜めジャンプのみ） 400pts	ダブルニードロップ 200pts	ドロップキック 400pts	ドロップキック 500pts
真上ジャンプ中に↑	ジャンピングブレーンチョップ 200pts	ヘッドバッド 400pts	ヘッドバッド 500pts	ドロップキック 200pts	ドロップキック 400pts	ドロップキック 500pts
立って遠い間合い	ストレート 200pts	ストレート 400pts	ダイナマイトパンチ 500pts	ローキック 200pts	ミドルキック 400pts	フェースキック 500pts
立って近い間合	ブレーンチョップ 200pts	ストレート 400pts	ダイナマイトパンチ 500pts	ニーアッパー 200pts	トーキック 400pts	フライングニールキック 500+100pts
しゃがみ	地獄突き 200pts	ロシアンハンマーパンチ 400pts	ロシアンハンマーパンチ 500pts	コサックキック 200pts	コサックキック 400pts	コサックキック 500pts



RYU E.HONDA BLANKA GUILE KEN CHUN-LI ZANGIEF DHALSIM M.BISON BALROG SAGAT VEGA

DHALSIM

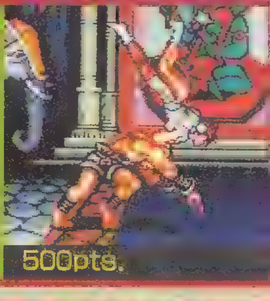
名前	ダルシム
生年月日	1952年11月22日
身長	176cm±
体重	48kg±
3サイズ	B107 W46 H65
血液型	O型
好きなもの	カレー、瞑想
嫌いなもの	甘いもの

かつて『ストリートファイターII』ではガイルとともに最強の座を争ったダルシムだったが、『ターボ』ではスライディングとドリル攻撃の使い勝手がよくなったぐらいで、あまりパワーアップした点は見られない。攻撃ではない新必殺技(?)のヨガテレポートはスキが大きいため、使うタイミングが難しいだろう。

ただの道化なのか？それとも鬼神なのか？

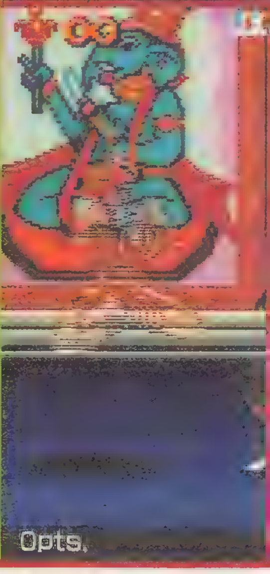
つかみ技

技名	コマンド	得点
ヨガスマッシュ	投げの間合で←か→と中パンチ	400+100×5±pts
ヨガスルー	投げの間合で←か→と強パンチ	500pts.



必殺技

技名	コマンド	得点
ヨガファイヤー	↓↘→パンチ	500pts.
ヨガフレイム	←↙↓↘→パンチ	1000pts.
ヨガテレポート	→↓↘または←↓↙と入れパンチまたはキックボタンを3つ同時に押す	0pts.



	パンチ 弱	パンチ 中	パンチ 強	キック 弱	キック 中	キック 強
ジャンプ中	ジャンプズームパンチ 100pts.	ジャンプズームパンチ 200pts.	ジャンプズームパンチ 400pts.	ジャンプズーム前蹴り 100pts.	ジャンプズーム前蹴り 200pts.	ジャンプズームハイキック 400pts.
ジャンプ中に↓	ジャンプズームパンチ 100pts.	ジャンプズームパンチ 200pts.	ドリル頭突き 200pts.	ジャンプズーム前蹴り 100pts.	ジャンプズーム前蹴り 200pts.	ドリルキック 200pts.
立って遠い間合	手刀水平チョップ 100pts.	ズームパンチ 100pts.	ダブルズームパンチ 200pts.	ズームハイキック 100pts.	ズームハイキック 100pts.	ズームハイキック 200pts.
立って近い間合	手刀チョップ 100pts.	手刀アッパー 200pts.	ダブルヘッドバッド 300+300pts.	キック 100pts.	合掌キック 200pts.	ジャンピングニーキック 300pts.
しゃがんで遠い間合	しゃがみズームパンチ 100pts.	しゃがみズームパンチ 100pts.	しゃがみズームパンチ 200pts.	スライディング 100pts.	スライディング 100pts.	スライディング 200pts.
しゃがんで近い間合	ジャブ 100pts.	ジャブ 200pts.	しゃがみズームパンチ 200pts.	スライディング 100pts.	スラストキック 200pts.	スライディング 200pts.

リーチとパワーの男!

『ストリートファイターII』ではただの弱い敵にすぎなかったバイソンだが、『ターボ』ではリーチとパワーを兼ねそなえたかなり強いキャラクターになっている。また、ターンパンチには一瞬の無敵時間があるため、波動拳などをすり抜けて相手を殴ることもできる。強力な連続攻撃も豊富に持っているぞ。

つかみ技

ヘッドボマー

つかみの間合で←か→と中か強パンチ

500+100×11±pts.

必殺技

ダッシュストレート

←にためて→、パンチ

500pts.

ダッシュアッパー

←にためて→、キック

500pts.

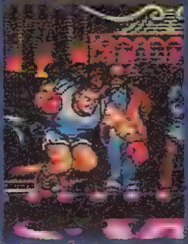
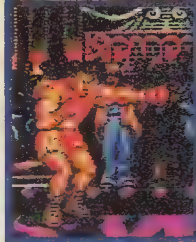
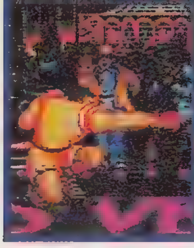
ターンパンチ

パンチまたはキックボタンを3つとも押してため、どれか一つを解除

1000pts.

ためカウント	名前
1～3	ピボットブローワン
4～7	ピボットブローツー
8～13	ピボットブロースリー
14～27	ピボットブローフォー
28～41	ピボットブローファイブ
42～55	ピボットブローシックス
56～69	ピボットブローセブン
70+	ファイナルピボットブロー

基本技

	パンチ 弱	パンチ 中	パンチ 強	キック 弱	キック 中	キック 強
斜めジャンプ中	ハンマードロップ 100pts	ジャンピングフック 300pts	ブーメランフック 500pts	ハンマードロップ 100pts	ジャンピングフック 300pts	ブーメランフック 500pts
真上ジャンプ中	ハンマードロップ 200pts	ジャンピングフック 400pts	ブーメランフック 500pts	ハンマードロップ 200pts	ジャンピングフック 400pts 	ブーメランフック 500pts
立って遠い間合	ジャブ 100pts	バッファローアッパー 300pts	バッファローストレート 500pts	エルボ 100pts	バッファローボディブロー 300pts	バッファローフック 500pts
立って近い間合	ジャブ 100pts 	アッパー 400pts	ストレート 500pts	エルボ 100pts	ボディーブロー 400pts	ボディーブロー 500pts
しゃがみ	シットジャブ 100pts 	ローストレート 300pts	ライジングアッパー 500pts	シットジャブ 100pts	ローストレート 300pts	レッグクラッシャー 500pts

速さこそ即ち強さだ！

名前	：バルログ
生年月日	：1967年1月27日
身長	：186cm
体重	：72kg
3サイズ	：B121、W73、H83
血液型	：O型
好きなもの	：美しいもの、自分自身
嫌いなもの	：醜いもの

バルログは何といっても12人中で一番のスピードを誇っているのが特徴。そのスピードをもって相手を翻弄し、貧弱な威力や当たり判定をカバーするのがバルログの戦い方だ。ローリングクリスタルフラッシュ、フライングバルセロナアタック、イズナドロップという必殺技は、フェイントを交じえて使えばいずれも有効な必殺技だ。このスピードに対応できる反射神経の持ち主ならば、強いキャラクターにできるはずだ。

つかみ技

スターダストドロップ

空中投げの間合で・か↑以外と中か強パンチ

レインボースープレックス

投げの間合で←か→と中か強パンチ

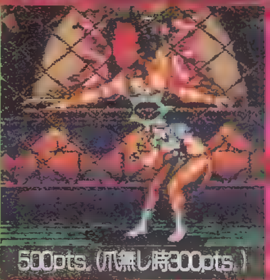
必殺技・他

ローリングクリスタルフラッシュ

←にためて→、パンチ

フライングバルセロナアタック

↓にためて↑、キックで跳び、落下中にパンチ

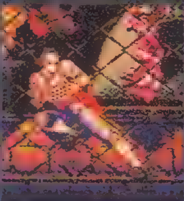
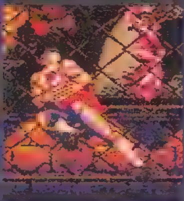
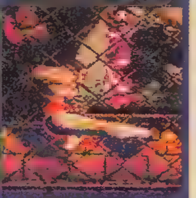
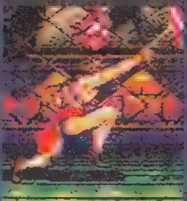


イズナドロップ

上と同様に跳び、落下中に間合で←か→とパンチ

バックスラッシュ

パンチボタンを3つ同時に

基本技	パンチ 弱	パンチ 中	パンチ 強	キック 弱	キック 中	キック 強
斜めジャンプ中	コメットストリーム 100pts. 	メテオドロップ 100pts. 	シューティングスター 200pts. 	コメットストリーム 100pts. 	メテオドロップ 100pts. 	シューティングスター 200pts. 
真上ジャンプ中	ローズニードル 100pts. 	ウインディーライナー 200pts. 	スターライナー 300pts. 	ローズニードル 100pts. 	ウインディーライナー 200pts. 	スターライナー 300pts. 
立ち	フラッシュクロー 100pts. 	スパーククロー 200pts. (爪無し時100pts.) 	ブラッディークロー 400pts. (爪無し時200pts.) 	フラッシュクロー 100pts. 	スパーククロー 200pts. (爪無し時100pts.) 	ブラッディークロー 400pts. (爪無し時200pts.)
しゃがみ	ファルコンクロー 100pts. 	コンドルクロー 200pts. (爪無し時100pts.) 	イーグルクロー 400pts. (爪無し時200pts.) 	リザードウィップ 100pts. 	ドラゴンウィップ 100pts. 	ラウンドスライダー 200pts.

BALROG

SAGAT

名前：サガット
生年月日：1955年7月2日
身長：226cm
体重：78kg
3サイズ：B130、W86、H95
血液型：B型
好きなもの：強い対戦相手
嫌いなもの：昇龍拳

隆を目指す男がここにも1人！

リュウのライバル。そしてリュウ、ケンに似て異なるキャラクター、サガット。タイガーショット、グランドタイガーショット、タイガーアッパーカット、タイガークラッシュという強力な必殺技を持つ上に、立ち強パンチ、立ち中キックなどリーチが長く、威力のある基本技も多い。これらの必殺技と長い手足を使いこなせば、格闘の帝王と呼ばれた男にふさわしい戦いができることは間違いないだろう。

つかみ技

タイガーキャリー

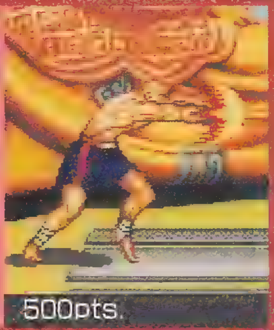
投げの間合で←か→と中か強パンチ

1000pts.

必殺技

タイガーショット

↓↘→パンチ



500pts.

グランドタイガーショット

↓↘→キック

500pts.

タイガーアッパーカット

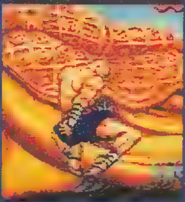
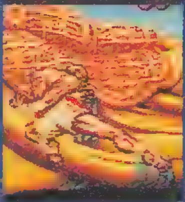
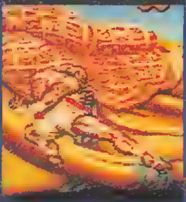
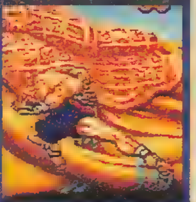
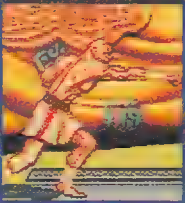
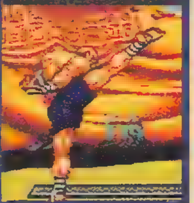
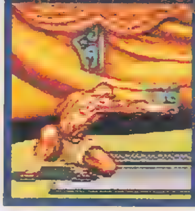
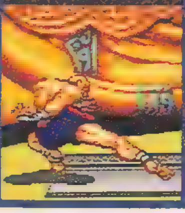
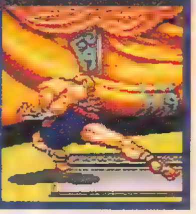
→↓↘パンチ

弱1000pts.中1500pts.強2000pts.

タイガークラッシュ

↓→↗キック

200+300pts.

基本技	パンチ 弱	パンチ 中	パンチ 強	キック 弱	キック 中	キック 強
斜めジャンプ中	ジャンピング タイガードロップ 100pts. 	ジャンピング タイキック 300pts. 	ジャンピング タイガーキック 500pts. 	ジャンピング タイガードロップ 100pts. 	ジャンピング タイキック 300pts. 	ジャンピング タイガーキック 500pts.
真上ジャンプ中	ジャンピング タイガードロップ 100pts. 	ジャンピング タイキック 400pts. 	ジャンピング タイガーキック 500pts. 	ジャンピング タイガードロップ 100pts. 	ジャンピング タイキック 400pts. 	ジャンピング タイガーキック 500pts. 
立ち	ティーソーク 100pts. 	ハイ ストレート 300pts. 	タイガー ストレート 500pts. 	ローキック 100+100pts. 	ミドルキック 200+200pts. 	ハイキック 400+400pts. 
しゃがみ	ロー ストレート 100pts. 	アンダー ストレート 300pts. 	グランド ストレート 500pts. 	タイガー ネイル 100pts. 	タイガー テイル 300pts. 	タイガー キック 500pts. 

VEGA

名前：ベガ
生年月日：4月17日(生年不明)
身長：182cm
体重：80kg
スリーサイズ：B129W85W91
血液型：A型
好きなもの：世界征服
嫌いなもの：弱いもの、無能な部下

悪こそ強さだ！力こそ正義だ！

闇の帝王ベガ。ガードされても複数回当たって相手の体力を削り取るサイコクラッシャーアタック。奇襲に、また連続攻撃にと威力を発揮するダブルニープレス。飛び道具を放ったあとの硬直時間を狙うのに絶好なヘッドプレス。これらの強力な必殺技に加えて跳び蹴り、跳びパンチ、立ち中キックなど、基本技も強力なものが多い。無敵技こそないものの、それでも使いこなしによっては完璧に近い強さを誇れるのがこのベガだ。

つかみ技

デッドリースルー
投げの間合で←か→と中か強パンチ

必殺技

サイコクラッシャー
←にためて→、パンチ

ダブルニープレス
←にためて→、キック

ヘッドプレス
↓にためて↑、キック

サマーソルトスカルダイバー
ヘッドプレス後、落下中にパンチ

基本技

	パンチ 弱	パンチ 中	パンチ 強	キック 弱	キック 中	キック 強
斜めジャンプ中	ヘルチョップ 100pts.	ヘルアタック 200pts.	ヘルダイブ 500pts.	スワローキック 100pts.	サイドワインダーキック 300pts.	トマホークキック 500pts.
真上ジャンプ中	ヘルチョップ 100pts.	ヘルアタック 300pts.	ヘルダイブ 500pts.	スピンスマッシュ 100pts.	スピンブレイク 400pts.	スピンクラッシュ 500pts.
立ち	サイコストレート 100pts.	サイコブロー 400pts.	サイコブレイク 500pts.	ヘルミドルキック 100pts.	デスミドルキック 300pts.	シャドーミドルキック 500pts.
しゃがみ	ローサイコストレート 100pts.	バーニングストレート 400pts.	ブラストストレート 500pts.	ヒールスタンプ 100pts.	グランドヒールキック 300pts.	ホバーキック 500pts.

斜めジャンプ中

真上ジャンプ中

立ち

しゃがみ

CPU戦
RYU
E.HONDA
BLANKA
GUILE
KEN
CHUN-LI
ZANGIEF
DHALSIM
BISON
BALROG
SAGAT
VEGA

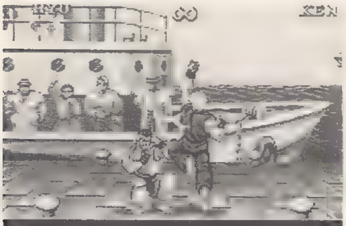
攻略レクチャー

HYPER TECHNIQUE

ＣＰＵ戦では、いたずらにただ勝つことだけを目的にしてはならない。もちろんＣＰＵであろうと人間的な戦い方に近づいてきて、それなりに面白さはあるが、やはり限界がある。それぞれのキャラクターの特性（技・スピード）やパターンを研究してそれを読み、基本的な技術のコツを会得し、確実な操作の腕を磨いていくところでもあるのだ。それはひとえに対戦のための修行の場でもあるのだ。

CPUのパターンを知ろう

まずは基本中の基本から始めよう



↑相手が次に何をしてくるのか、何をさせるべきなのか常に考えていよう。

対CPU戦を攻略するにあたって、一番重要なこと、それはCPUのパターンをできるだけ多く知ることだ。それは当たり前だ、と思うだろうが、当たり前だけに忘れやすいことを憶えておこう。今、この文章を読んだその場で、全キャラクターのパターンを思い出してみてはどうだろう。攻略するキャラクターによっても反応がちがうことを忘れるな!!

CPUをハメてしまうには……

ハメといっても正攻法だからね！

↑ここで弱パンチを出せば強足払いを空振りするから[illegible]なんてこともあるものだぞ。

「ストII」のように投げハメをするわけではないが、CPUに対して小技を使って何らかの行動を誘い、それに合わせて返し技を出していく、という感じで、CPUをこちらの思い通りに動かすことができる。これをうまく使うと、CPUにパーフェクトで勝ったり連続技でピヨらせたり自由自在だ。自分なりに探し出して工夫してみよう。

攻めるのか守るのか決めておこう

キャラクターによっていろいろ違うぞ

↑例えばCPUのリュウに対して、こちらが守りに入ったって何もいいことないぞ。

CPUのパターンを知り、誘い技なども使い始めるようになると、おのずと各キャラクターごとに攻めていった方がいいのか守ったほうがいいのか、ということがはっきりしてくる。リュウのように相手のスキがはっきりしているキャラには攻め、ガイルのようにこちらから攻めるスキがない相手には守る。これを決めておくだけでもかなり違うぞ。

跳び込みに対する返し技を極めろ

時にはガードする方がいいこともある

↑[illegible]に対して跳んでくる[illegible]ガツンと一発昇龍拳が！

CPU攻略に必要不可決な要素のひとつがこの“対空技”だ。CPUのパターンにはほぼ「跳び蹴り」が組み込まれているので、勝つためにはそれを完璧に返していかなければならない。リュウ、ケンならば無敵の必殺技である昇龍拳、ガイルならば、変わらぬ強さを誇るサマーソルトキック、といった具合だ。無理せずガードした方がいい時もあるぞ。

相手をダウンさせる技を憶えよう

次の攻略に移るためには欠かせないぞ

↑昇龍拳!!　昇龍拳は、弱か中ならばどこで当てても敵が倒れてしまうぞ。

攻略を進めて行くうえで、「ダウン技」というものの存在が大きく関係してくるのだ。「ダウン技」とは、空中か地上の相手に当てると、相手が一定時間動けなくなる技のことだ。これを使えば、落ち着いて攻略することができるぞ。たとえば、跳び込みに対してアッパーで返した場合、相手はすぐ反撃してくるが、ダウンさせればこちらが先に攻撃できる。

跳び蹴りを当てる位置には注意!

攻めに転じる時に気をつけたいポイント

↑ザンギエフに対してこんな位置で跳び蹴りを当ててしまったら……。怖いぞ〜!

CPUに対して、特に飛び道具を持っているキャラクターには、跳び蹴りで攻撃することが多いだろう。ここでは注意しなければならないのは、跳び蹴りを当てる位置(高さ)なのだ。これが高いと、そのあとの連続技が入らないだけでなく、下手をすると喰らい投げをされてしまう。ザンギエフならスクリューパイルドライバーだぞ!　これは要注意だ。

投げ技とつかみ技について知ろう

時には連続技より役立つこともあるのだ

↑壁際にポイッと投げてしまえ!!　次の攻撃へ移るためのワンステップだ。

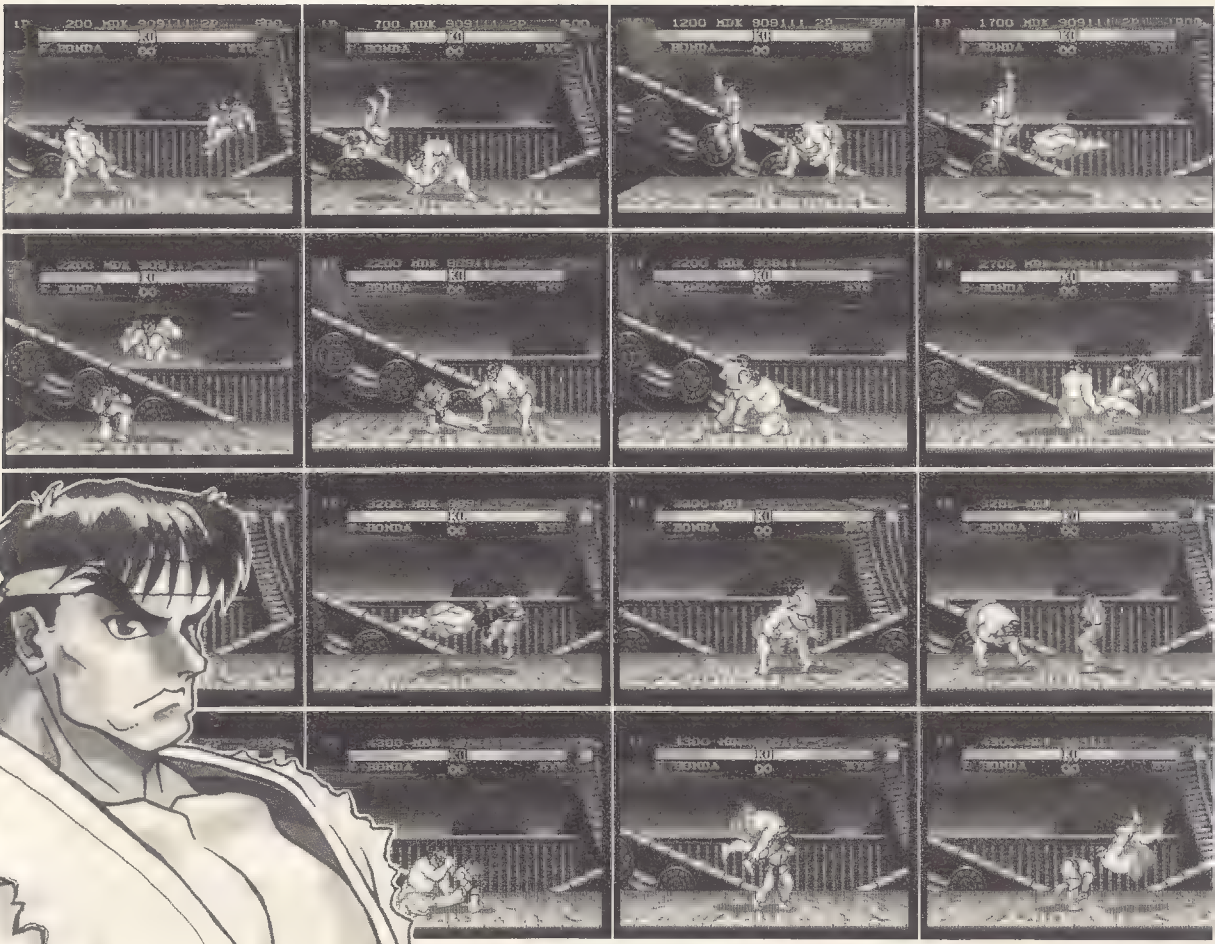
CPUキャラクターに、気絶ではないものの大きなスキができた時、ピヨらせたものの次の攻撃に移るには壁際に動かしておきたい時などは、投げ技を重宝する。ベガでCPUの春麗と闘う時など、壁際に投げて三角跳びを誘ってまた投げて……といった具合にだ。つかみ技は、ブランカ、バイソン以外は好みで使おう。対戦向きの技が多いぞ。

キャンセル技を使いこなそう!

ピヨッた相手には連続攻撃を入れろ!

↑パンパンパァーン!!　跳び強パンチ→アッパー→昇龍拳は不滅です。

CPU戦も慣れてくると相手を気絶に追い込むことができるようになる。そんな時は、キャンセル(必殺技を利用して、通常技の戻りのグラフィックをなくしてしまうこと)技を使った連続技をためしてみよう。例えばケンの跳び強パンチ➡アッパー➡昇龍拳なら、アッパーを出した後にすぐ昇龍拳を入力すると、アッパーがキャンセルされるのだ。

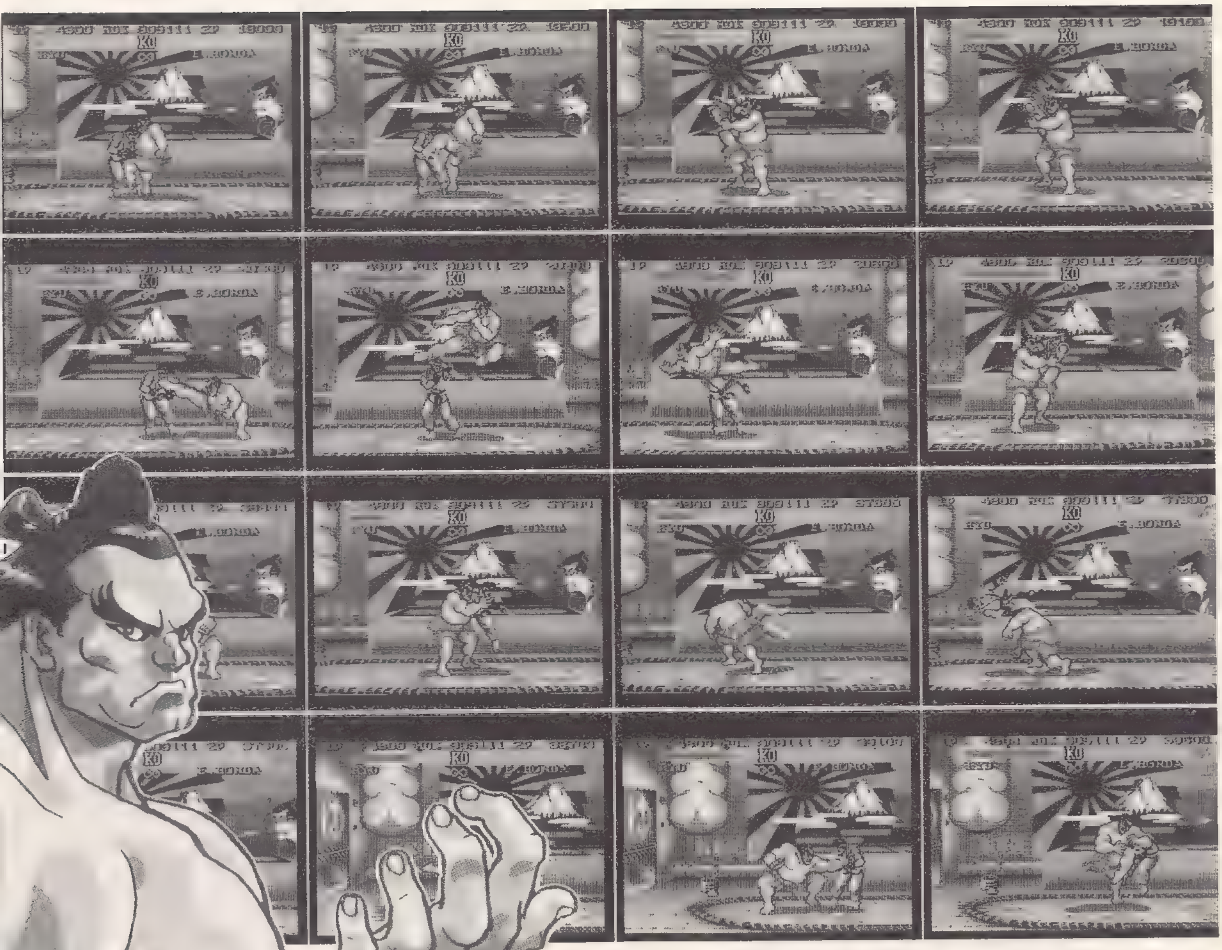


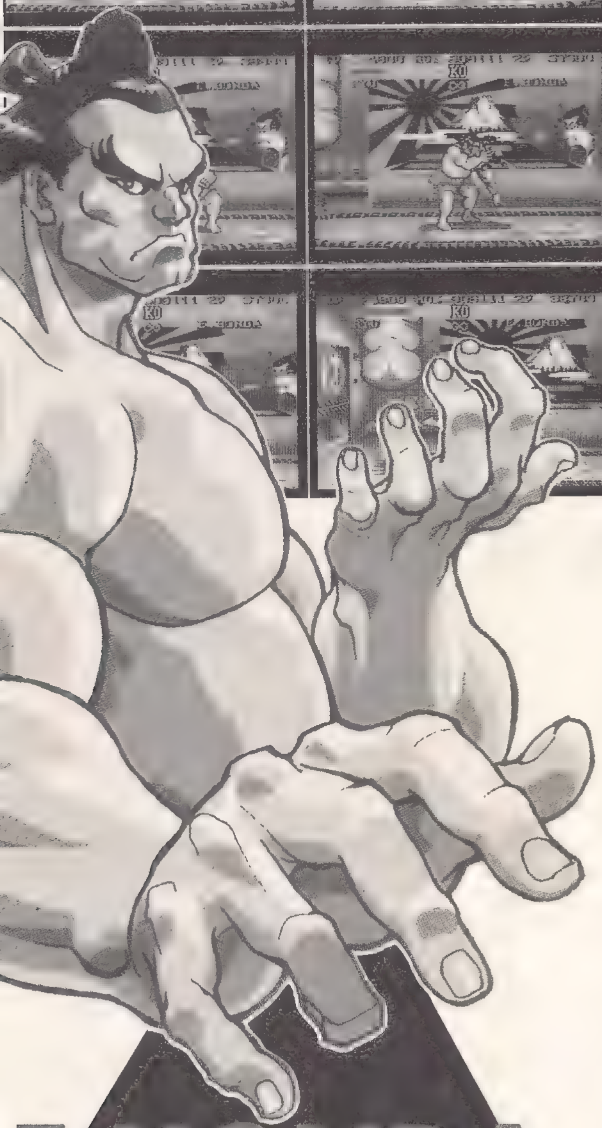
VS CPU

CPUのリュウは、基本能力の高さとCPUならではの完璧な返し技で、初心者泣かせのキャラクターとして生まれ変わったのだ。CPUリュウの主なパターンとして、波動拳を連発してくることがあげられる。スキの少ないリュウに勝つためには、ここを突くしかないぞ。ただし、跳び込むタイミングを少しでもミスしてしまうと必ず返し技が来るので、注意が必要。跳び蹴りを喰らうと、必ず足払いも当たってしまうことも忘れるな。

RYU

CPU戦パーフェクトハンティング



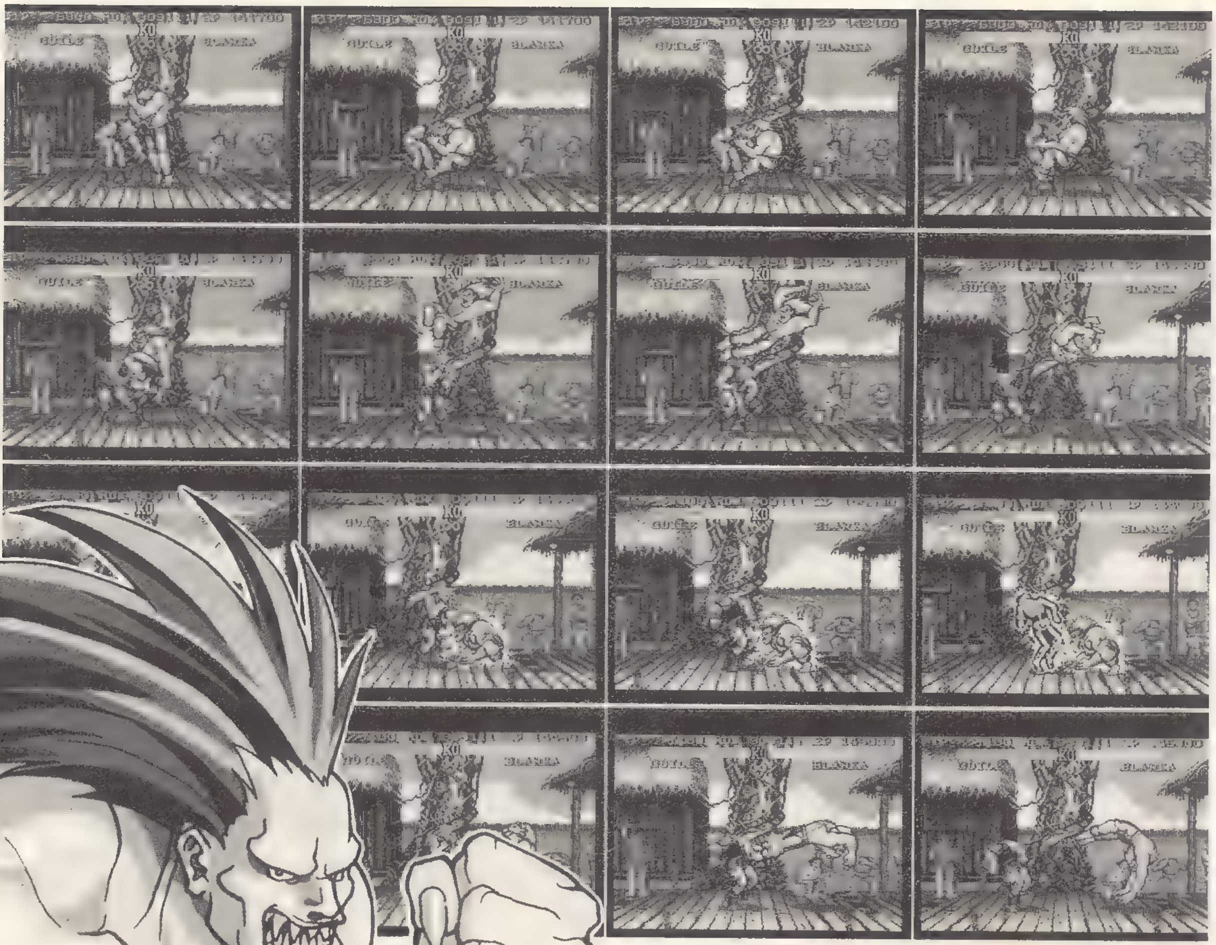


E.HONDA

CPU戦パーフェクトハンティング

VS CPU

CPUの本田は、『ターボ』の新必殺技である「スーパー百貫落とし」をタメ時間なしで使ってくれるため、飛び道具を使えるキャラにとって非常にやっかいな存在となったぞ。中間の間合で下手に飛び道具を撃つというものなら、「エイッ」という声と共に飛び込んでくることだろう。それ以外にも、フェイントをまぜながらスーパー頭突きを出してきたり、動きがトリッキーになった。実はCPUの中でもかなりの実力（？）を持っているのだ。

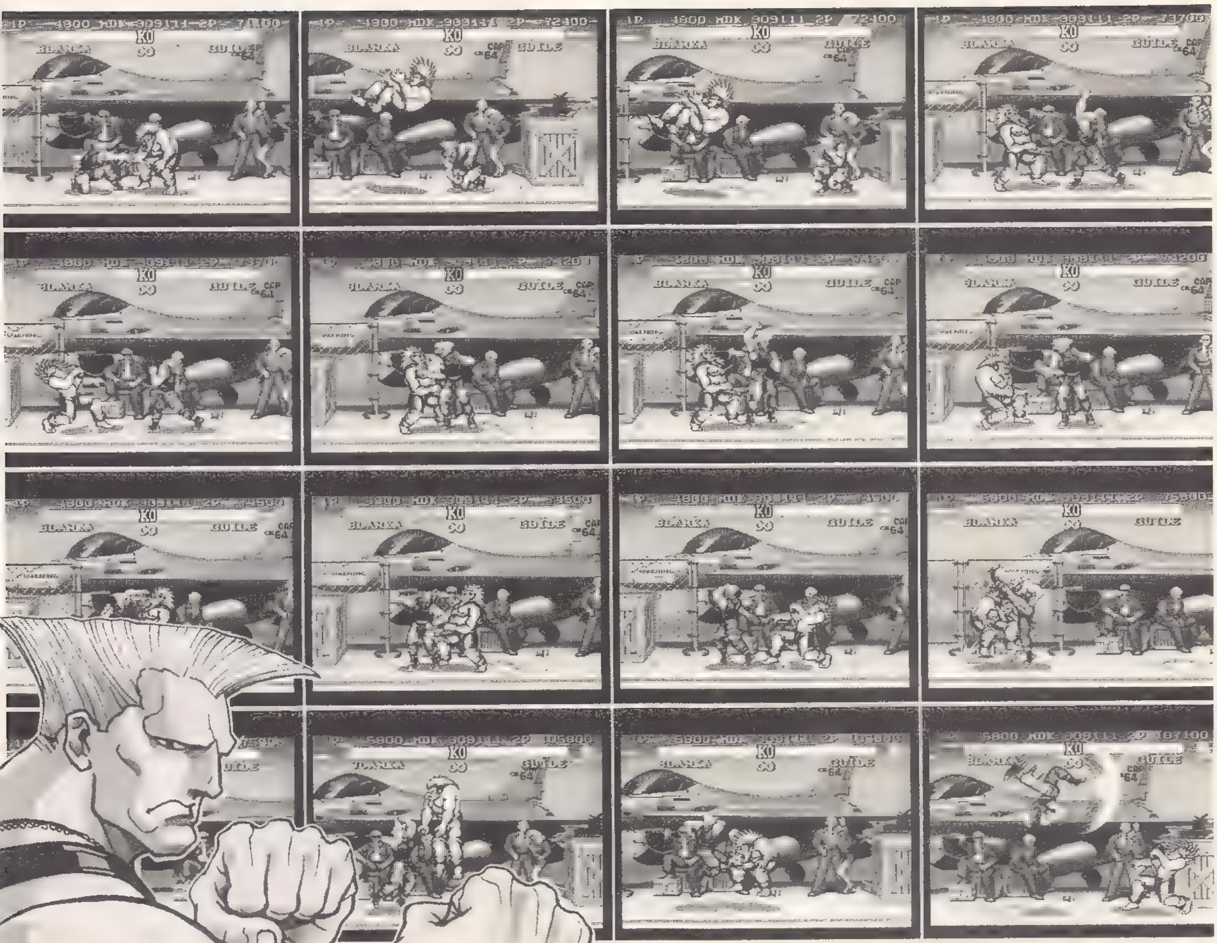


BLANKA

CPU戦パーフェクトハンティング

VS CPU

CPUブランカの大きな変更点は、新必殺技「バーチカルローリングアタック」を出してくるようになったことだろう。しかし、ラウンドスタート直後に出してくる時は必ず2回連続で出してくるので、春麗などは空中投げも狙えるぞ。しかし、CPUの特権（?）としてタメなしで使ってくるので、突然出されてパニックにならないように。あとは以前と同じでピョンピョンはね回るので、好きなようにしてやろう。

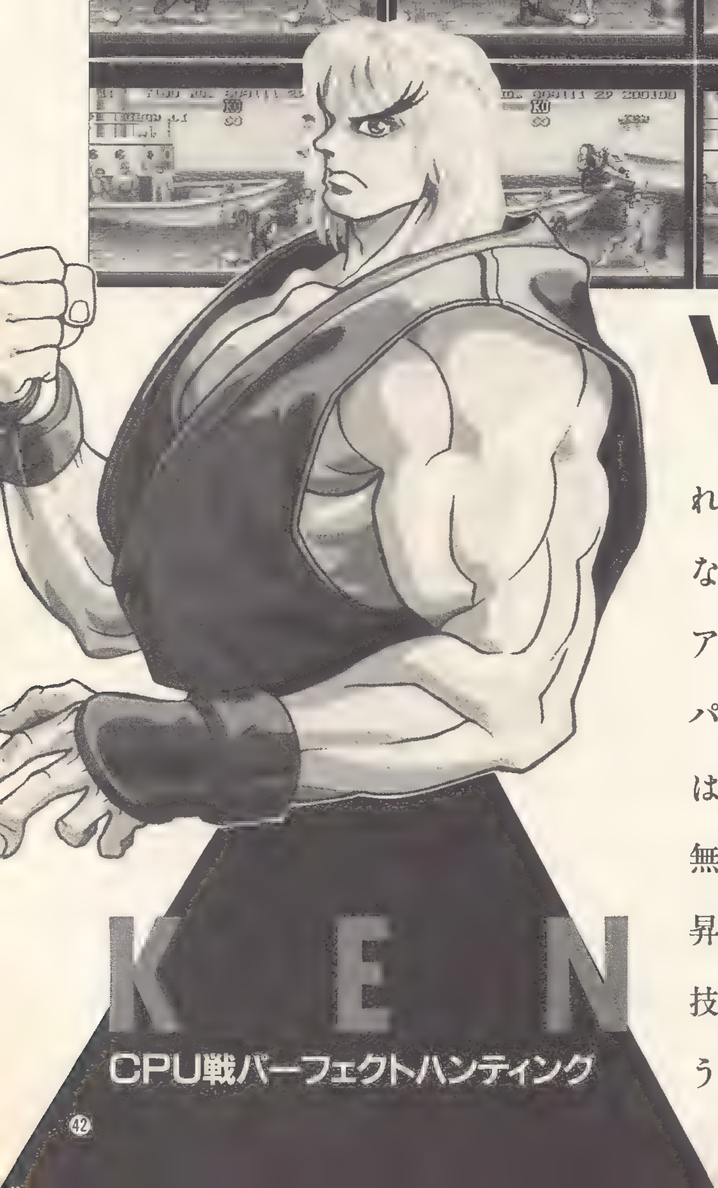


GUILE

CPU戦パーフェクトハンティング

VS CPU

『ストII』の時と少しも変わらないCPUのサマーソルトで鉄壁の強さを保持するCPUガイルは、初心者キラーとしての地位もそのままだ。ソニックブームを跳び越すと当然のようにサマーソルトが来るので、パターンとして使う以外はやめといた方が身のためだ。しかし、強さも変わらないのだが弱点も変わらないところがニクイ。間合を調節して昇龍拳を出せば、必ずサマーソルトを空振りするのは、悲しい彼のクセなのだろうか。

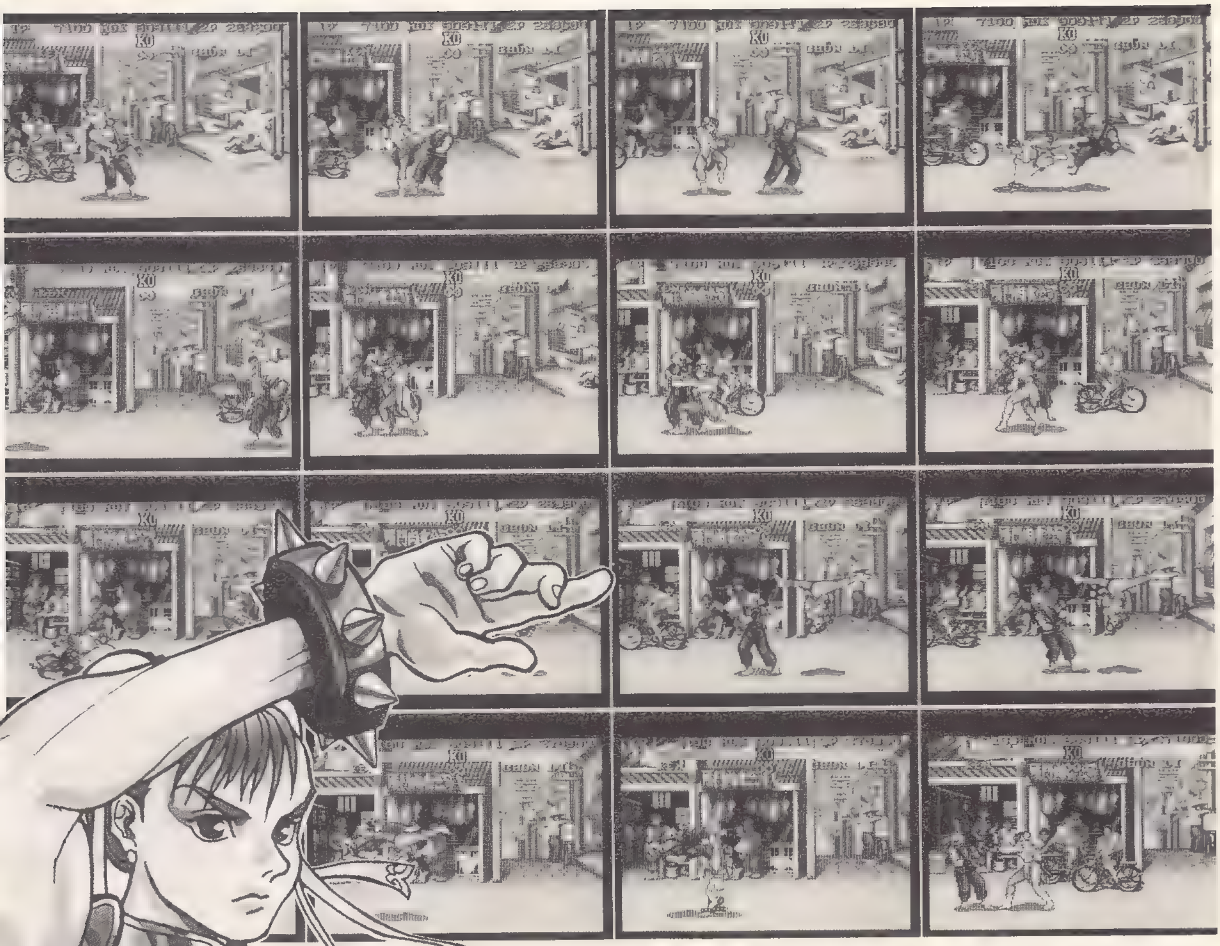


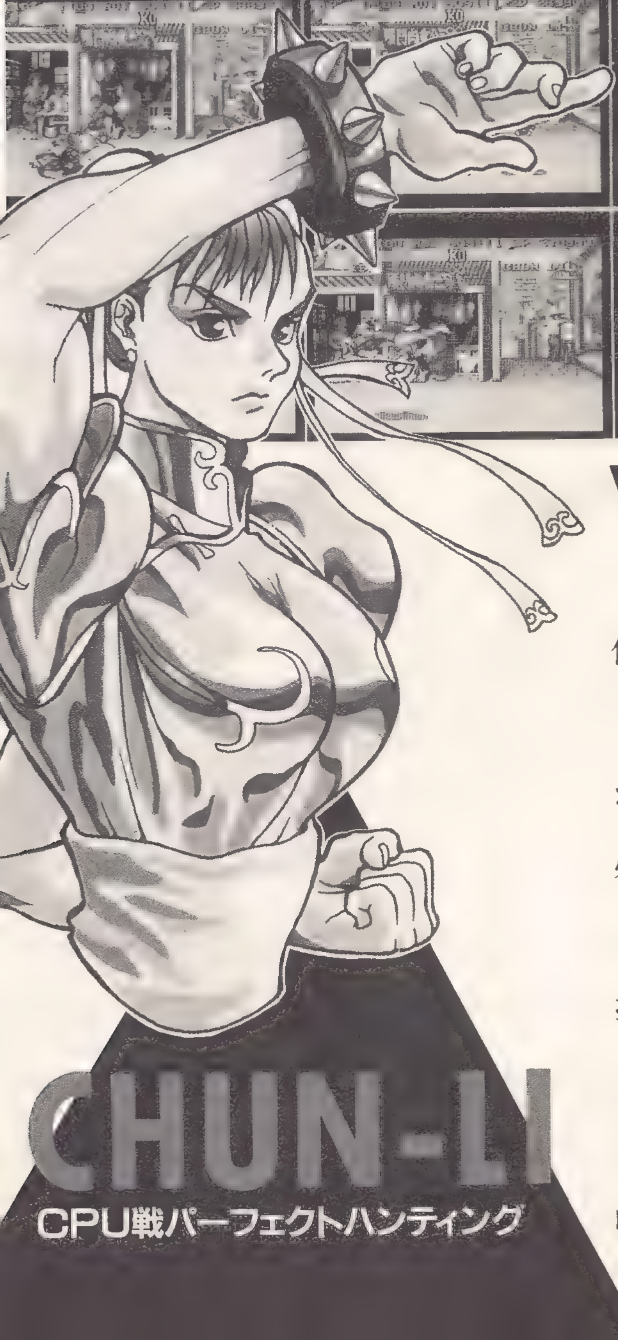
VS CPU

斜めに大きく跳び上がる強昇龍拳を手に入れて、さらにデンジャラスなキャラクターとなったCPUのケン。竜巻旋風脚のスピードアップによって、竜巻旋風脚→昇龍拳の連続パターンがパワーアップした。スキもあるにはあるが、自信がなければ手を出さない方が無難だぞ。突け入るスキはあいかわらずの強昇龍拳連発パターンだろう。空中投げや連続技の練習台として、今回も役に立ってくれそうだ。

KEN

CPU戦パーフェクトハンティング



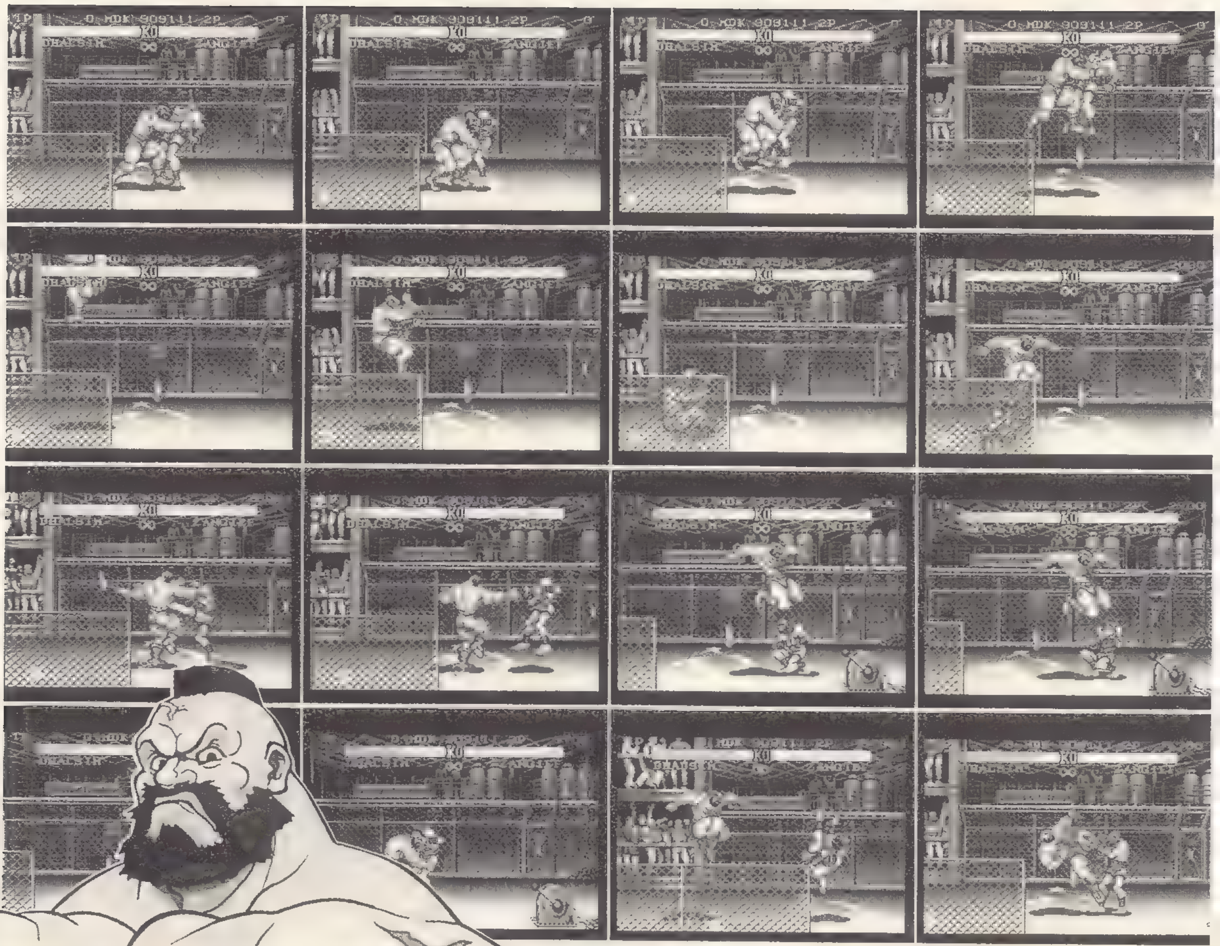


CHUN-LI

CPU戦パーフェクトハンティング

VS CPU

『ターボ』になって飛び道具「気功拳」を使えるようになり、対戦ではその存在が大きくなった春麗だが、CPUは気功拳のおかげか、さらに攻めやすくなった。CPU春麗は、必ず気功拳を2発連続で撃ってくるクセがあるぞ。しかも昇龍拳に代表される無敵の対空技を持っていないので、ガンガン跳び込んでいって連続技を試してしまえ！　ここで注意しなければいけないことはただひとつ、そう、喰らい投げだ。

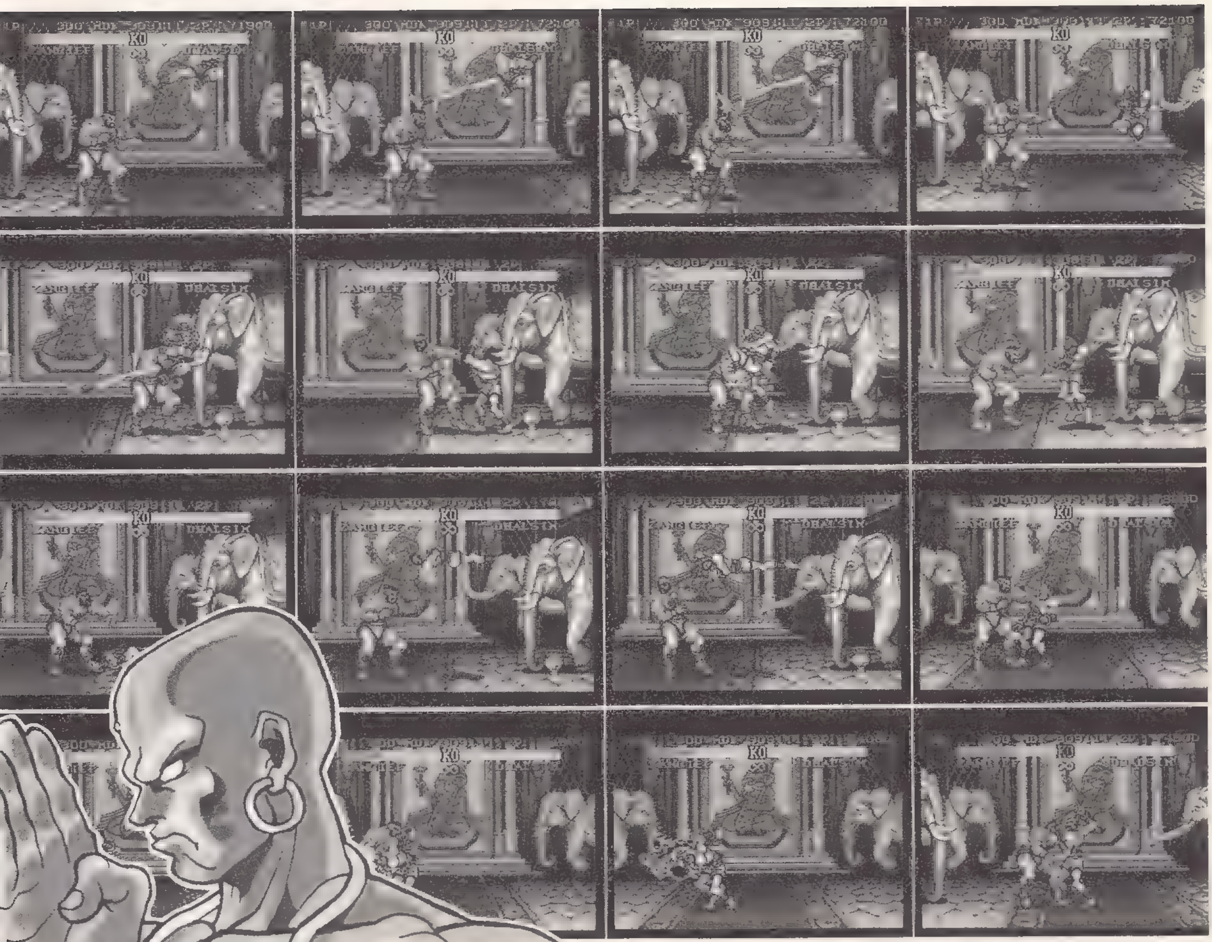


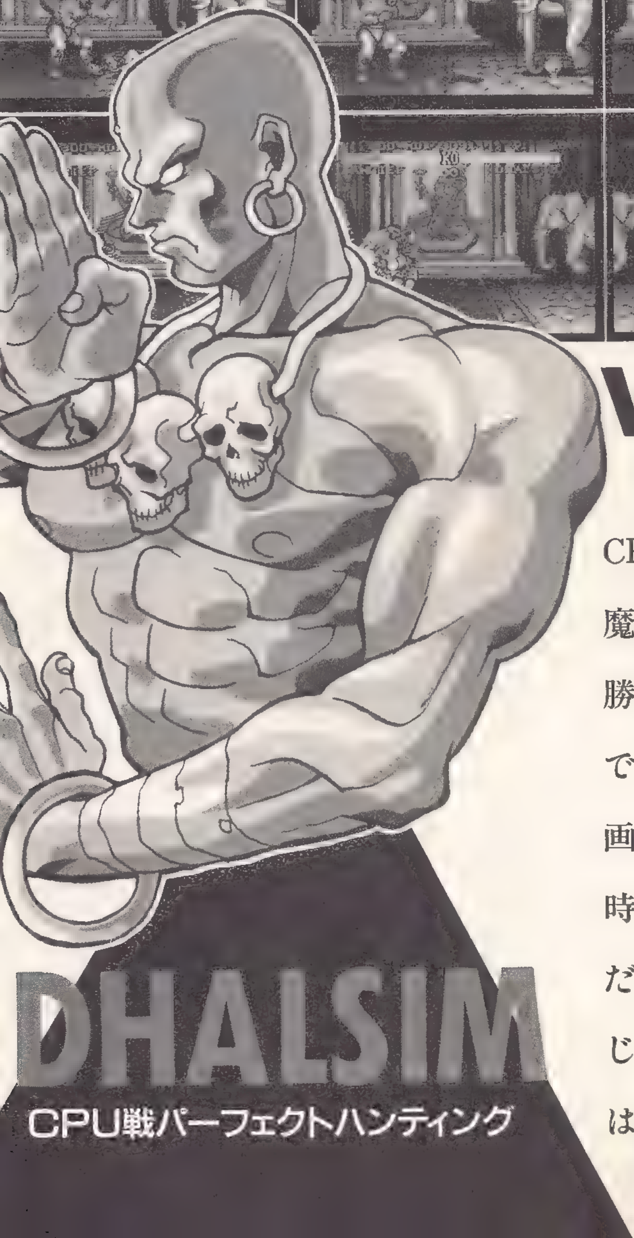
ZANGIEF

CPU戦パーフェクトハンティング

VS CPU

CPUザンギエフには、完璧なまでの吸い込み（離れたところからスクリューパイルドライバーで巻き込んでしまうこと）があるので、歩いて来られるだけでイヤな存在だぞ。逆に考えれば、歩いて来なければ攻撃をすることができないともいえる。よって、ザンギエフを遠ざける攻撃をすることが勝つための近道となるだろう。そこまで考えなくても、垂直ジャンプキックでなんとかなってしまうのが、彼のいいところ？　だね。





DHALSIM

CPU戦パーフェクトハンティング

VS CPU

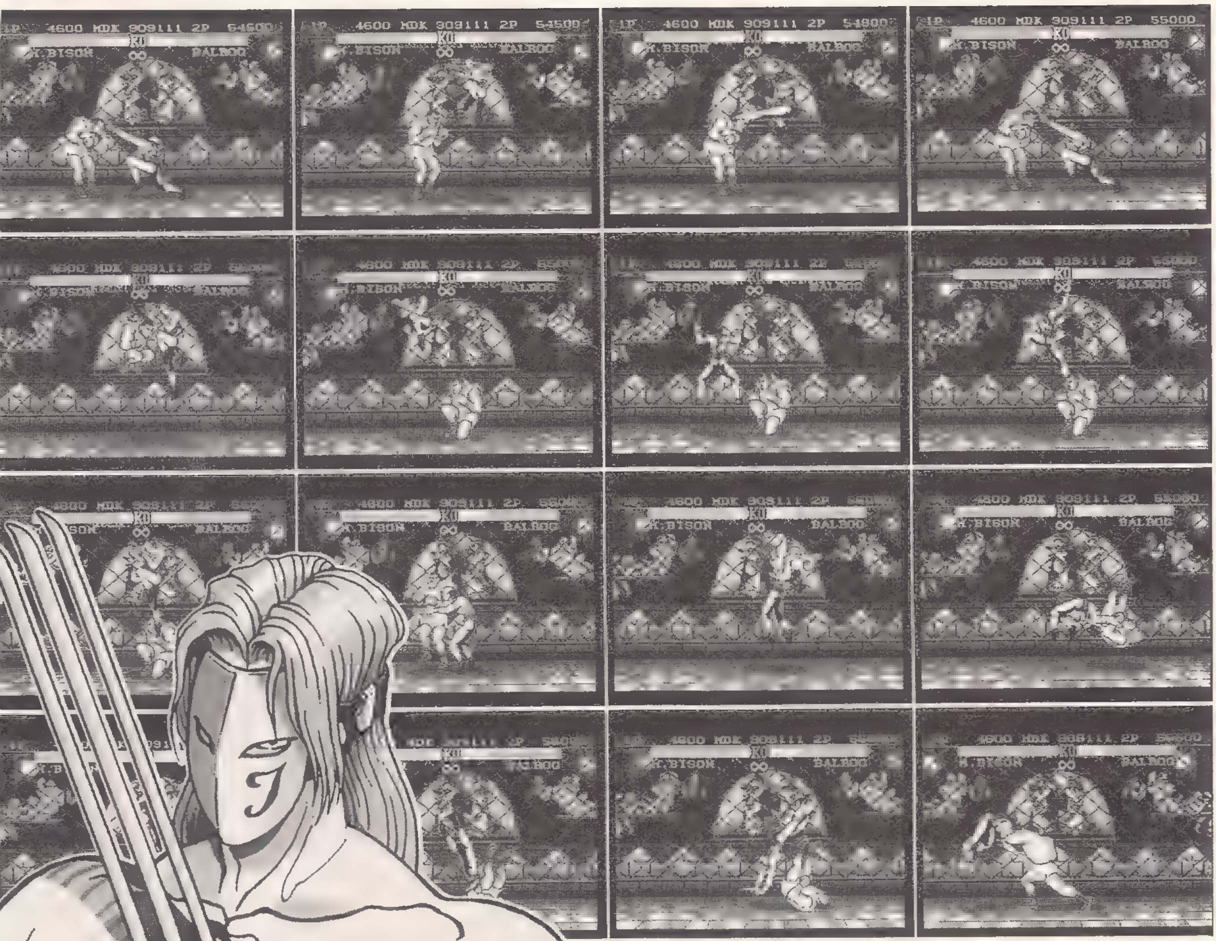
ヨガテレポート……この新必殺技を憶えたCPUダルシムは、神出鬼没、まさに神か悪魔のごとき動きを見せる。跳び込んで一気に勝負を決めようと思っても、ヨガテレポートであっさり逃げられてしまうと気が抜けるぞ。画面から消える時は完全無敵だが、出現する時に多少のスキができるので、狙うならこれだ。あとは、スライディングなどが攻撃に転じるチャンスだ。突然のドリルキックにだけは要注意。

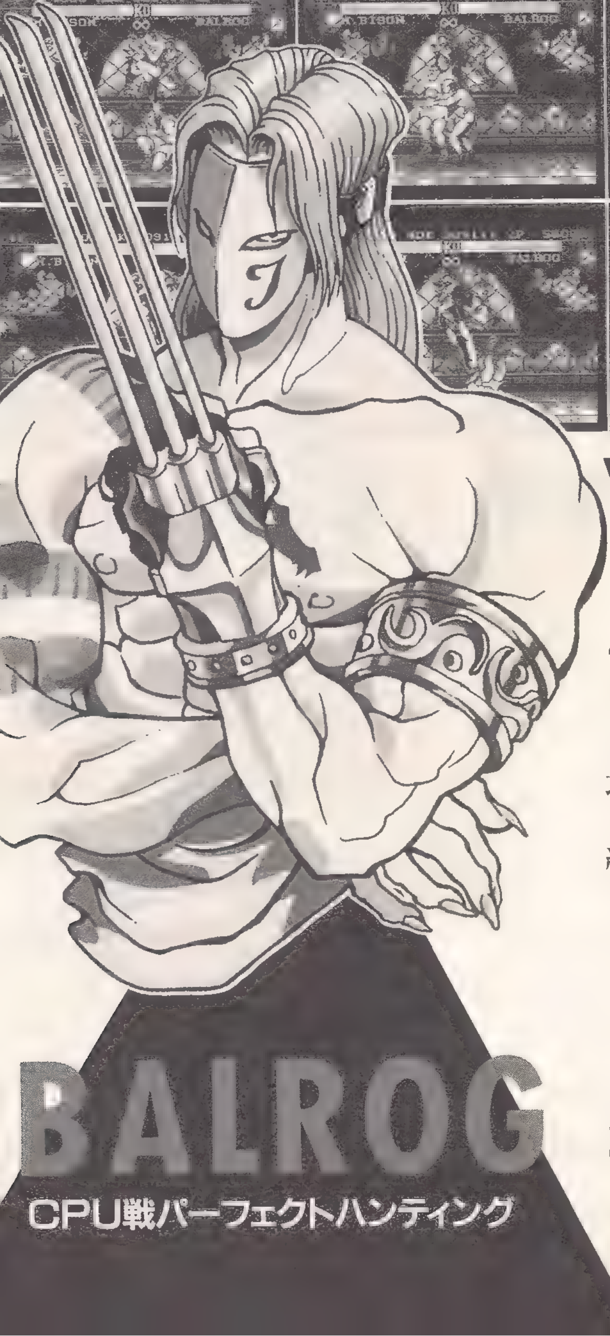
VS CPU

『ターボ』ではプレイヤーキャラとしても使えるようになったため、基本能力が落ちた四天王。その一人バイソンは、CPUでは単なる連続攻撃の練習用キャラクターとなってしまったのだった。ダッシュアッパーをしゃがんでかわし、そのスキにキャンセル技などをたたき込んでしまおう。ただし、失敗すると死ぬまでダッシュアッパーを当てられたりするので、リスクを覚悟で闘うことが要求されるぞ。

BISON

CPU戦パーフェクトハンティング





VS CPU

CPUバルログの印象は、「弱い」こと。なんで弱いのかというと、跳び蹴りなどでバルログのバックスラッシュ（バク転）を誘って攻撃できるという点につきるだろう。これを繰り返しているだけで勝ててしまうので、プレイしていてホッとするキャラクターだと思ってくれ。その他には大きな変化は見られないので、『ストII』をやっていた人ならば、問題なく勝てるだろう。なんだか道化のような感じがする。

BALROG

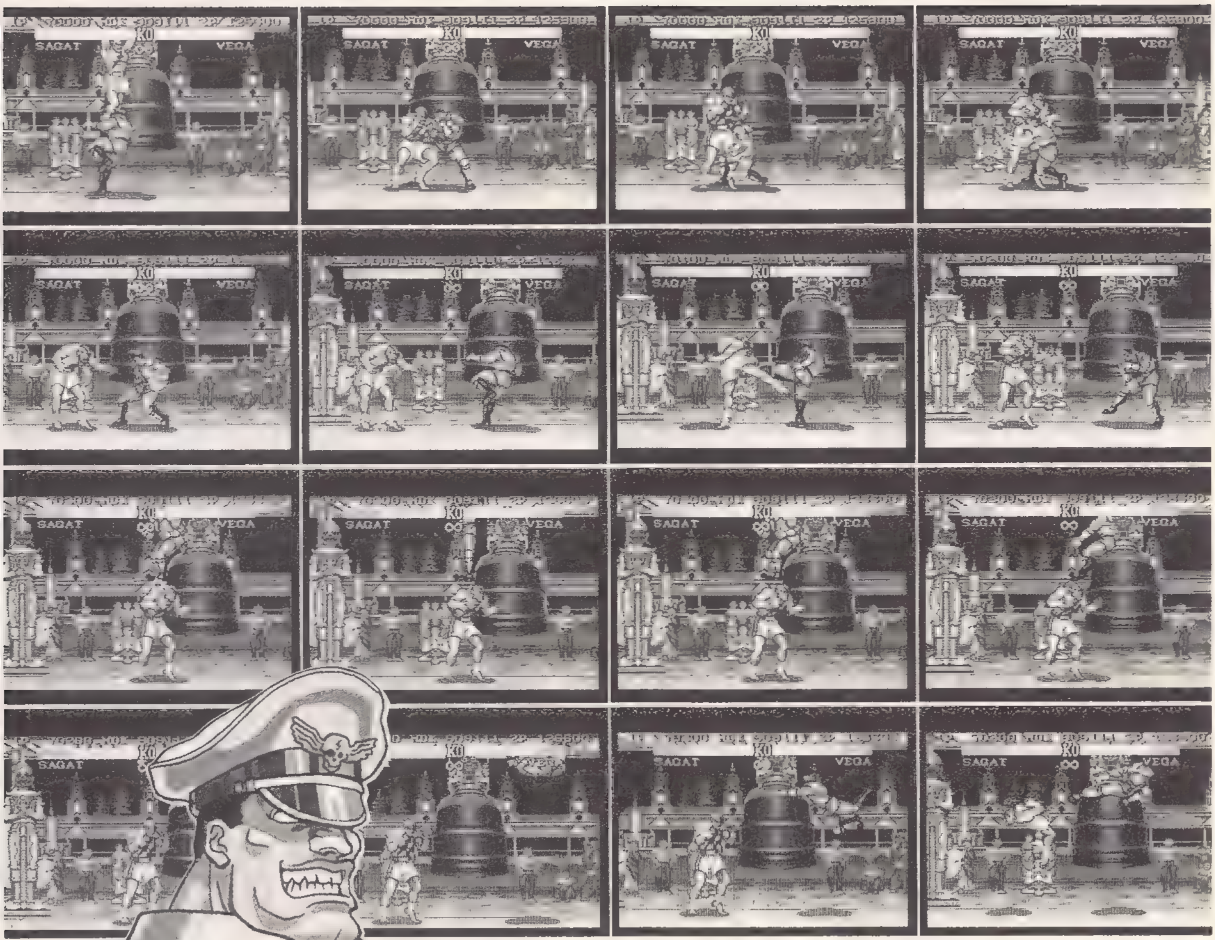
CPU戦パーフェクトハンティング

SAGAT

CPU戦パーフェクトハンティング

VS CPU

CPUのサガットは、『ターボ』になって強くなったキャラクターといえる。その理由としては、CPUならではの異常な反応速度の速さによって、タイガーアッパーカットが非常に有効な対空技になっているところがあげられる。もうお気楽にタイガーショットを跳び越すことができなくなってしまったのだ。でも、スキがないわけではないので、回数を重ねていけば連続技でKOすることも不可能ではないだろう。



VS CPU

CPUのベガは、『ストII』と比べて同じところを探す方がめんどうくさいぐらい、パターンが変わってしまったぞ。でも、強さは前とちっとも変わっていない。うかつに技を空振りしてしまうと、サイコクラッシャーアタックによって燃やされてしまう。闇の帝王の名を欲しいままにできる力はどんなものか、身をもって体験することになるだろう。垂直ジャンプキックがキャラによっては有効なので、なんとかがんばろうぜ。

VEGA

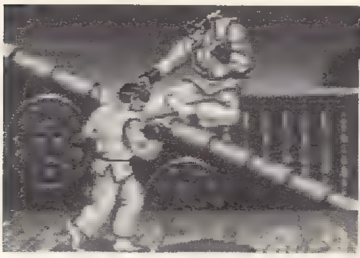
CPU戦パーフェクトハンティング

必勝秘伝 波動拳のスキを突こう

同じ技を持っていても、反応速度は人間以上。同キャラだけに負けるとくやしいぞ。勝つためには、頭を使おう。読みで跳び込んで連続技を決めてしまえ。

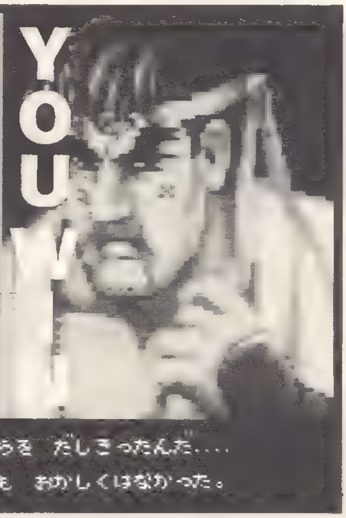
コンピュータのリュウは、波動拳連射装置となって、画面端で波動拳を撃ちまくってくる。ただ撃つタイミングが非常にわかりやすいので、いい攻撃の目安になる。リュウが画面端にいるうちに勝ってしまいたい。波動拳を連打されるのも嫌だが、攻めてこられると、それ以上に嫌だ。昇龍拳旋風脚が怖いのは当然として、跳び強キックからの足払いが特に怖い。一発目の跳び蹴りを喰らうと、必ず2発目の足払いも入ってしまうのだ。これで次に攻撃がヒットすると、完全に気絶してしまうのだ。一発目の跳び蹴りは無理に撃墜しようとせず、ガードするのも作戦のうち。こちらが気絶した時にリュウが出しているパンチの連打に意味はない。ただの嫌がらせか？

CPU▶パターンチェック



リュウ＝波動拳・竜巻旋風脚というイメージが強いが、昇龍拳だって出してくる。無意味な跳び込みや起き上がりの攻撃は、返されてしまうからやめよう。彼の跳び込みキックに注意。

波動拳が早いので、ガードが遅かったりすると、すぐに気絶させられてしまう。そうなると連続技や投げのエジキだ。タイミングをよく見て、落ち着いていくことが大事だぞ。



←波動拳を撃ち合っても、あまり意味がない。リュウは連続して撃ってくることを頭に置いてタイミングを見て跳び込んでしまおう。うまくいけば、連続技で気絶させることができる。しかし、タイミングが狂うと [illegible]

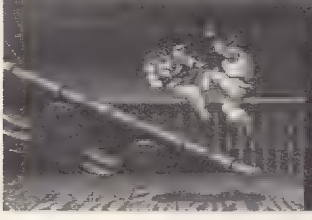
←登り蹴りや竜巻旋風脚で撃墜されてしまう。特にコンピュータは、異常な反応スピードで登り蹴りを出してくるので、[illegible]

←リュウの波動拳はスピードが早いだけに、[illegible]

←画面の端まで追い込めれば、昇龍拳の連発だけで勝負をつけられる場合がある。リュウが波動拳を撃とうとしたら、すかさず[illegible]

←ちょっと難しいが、[illegible]位置に跳び込むと、コンピュータは[illegible]を狙うこともできる。腕と見切りに自信のある人にお勧めだ。

←コンピュータのキャラは全部そうなのだが、起き上がりを狙って跳び込むと、必ず技を出されて撃墜される。リュウの場合は、[illegible]



←[illegible]リュウのジャンプ中の技は、強力なものが多いぞ。

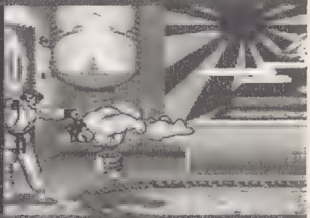
RYU VS E.HONDA

CPU戦パーフェクトハンティング

必勝秘伝 短期決戦で勝負をつけろ!

→スタート直後、連続攻撃を入れることだけを考えて跳び込もう。コンピューターが相手なだけに、これはもう読みというよりは運だ。一度連続技が入ってしまえば、その体力差で逃げきれるかもしれない。

→連続技を狙うなら、強パンチで跳び込むといい。ヒットしたら、すぐに斜めに跳び越して、背中蹴り→アッパー昇龍拳という、とんでもない連続技が入る。もし、本田に撃墜されたら、運が悪かったと思ってあきらめる。



→スーパー頭突きは、反応さえできれば色々な技で返すことができる。一番イージーなのは、何といっても弱パンチの連打だろう。本田が遠い間合でバックジャンプや土俵払いをしたら、頭突きの合図だ、パンチの連打だ。

→百裂張り手には、当たり判定があるから、しゃがみ中パンチや、垂直ジャンプ強キックで返すことができる。ただ、こちらの起き上がりに重ねてくることが多いので、昇龍拳や竜巻旋風脚で脱出だ。

→スーパー百貫落としは、上昇中に当たらなければ、落ちてきたところを強足払いで転ばせたり、落下後の隙を投げたりすることもできる。しかし、かなり角度がついているため、ガードした方が無難なことも多い。

→間合さえ見切ってしまえば、波動拳で跳ばせて、着地時に転ばせるという、イージーな戦法もある。慣れないうちは、本田の蹴りを喰らってしまったりするが、対人戦でも有効なので、是非マスターしよう。

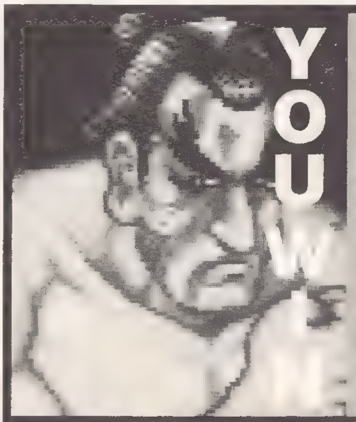
→スタート時に跳び込むのは[illegible]、時間がたってから跳び込むのは、間合の見切りが必要だ。ケンと違って、リュウの強キックは当たり判定が[illegible]ので、[illegible]だ。

返し技がしっかりしていないと長期戦に持ち込むのは不利。本田は攻撃力の高いキャラクターなので、ガードをしっかりとすることも重要だ。

本田の必殺技は、ガードしている敵の体力を減らすのに適しているので、出された技をガードするばかりでは無駄に体力を減らすハメになる。特にスーパー百貫落としは、まともに喰らったら気絶してしまうし、ガードするのも難しいという、恐ろしい技だ。スーパー頭突きと百裂張り手はいくぶんまともな方で、昇龍拳や波動拳で返すことができる。通常技もかなり痛いので、喰らってはいけない。では、どうすれば一番いいのかというと、スタート直後に跳び込んで連続技を決めて気絶させ、一気に勝負をつけるのがベスト。そうでない時は、本田に跳び道具がないことと足が遅いこと、ジャンプが遅く飛距離が短いなどを利用して攻撃しよう。くれぐれも、ガードを忘れないように。

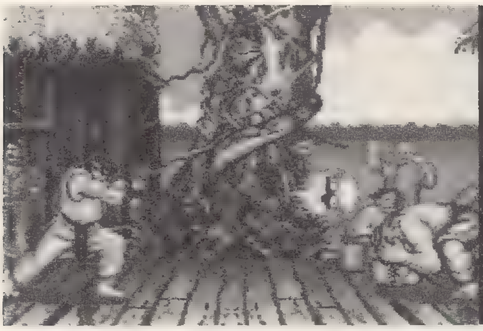
CPU▶パターンチェック

必殺技を混ぜた、メリハリのある攻めをしてくるので注意。百裂張り手やスーパー頭突きは、ドンドン返していくべきだが、スーパー百貫落としだけは、完全に返す自信がなければガード。



速攻で倒すのが、一番いいパターンだ。スタート直後に、本田の返し技のことを考えずに跳び込んでいこう。ただ、返し技さえしっかりしていれば、何ら怖くないはずだ。

必勝秘伝 相手は早い。守りきれるか？



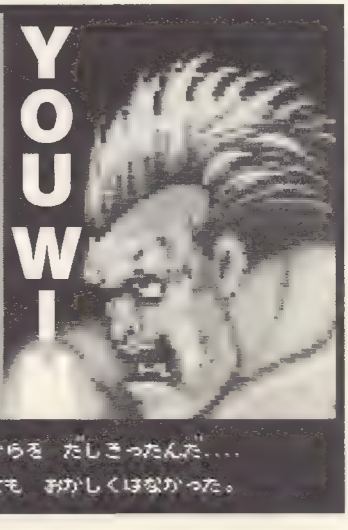
当たり前のようだが、ブランカの攻撃が当たる前に、こちらの攻撃を当て続ければ勝ち。簡単なようだが、ブランカのスピードを上回るのは大変だ。落ち着いてね。

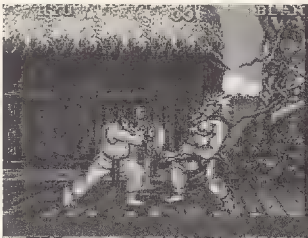
ブランカは強敵だ。接近戦に持ち込まれると、一瞬で負ける可能性も大きい。しかも、人間にはまねのできない、ブルもやってくる。だから、遠い間合にいるところを波動拳の連発で気絶させたい。気絶させて連続技を入れれば、残りの時間を守りきるだけの体力差がつく。そんな消極的な戦いが嫌な人は、必殺技をフルに使って追いつめよう。ただ、一つ注意してほしいのは、ブランカを追いつめても、何の得もないことだ。逆に、自分から近づいて、かえって不利になっていることに気づいてもらえれば幸いだ。要するに攻める気持ちを持つことは重要だが、相手を考えてから実行した方がいい、例の一つだ。画面端でブランカの猛攻撃に耐えきれるようになるのも、対人戦で勝つための道だ。

CPU▶パターンチェック

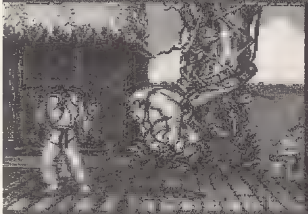
一番ずるいのは、歩きながらのバーチカルローリングだが、それはまあ、ご愛敬。ブランカは、技がどうというより、スピード自体が武器なので、何をやられてもやっかいだぞ。

波動拳を上手に連発して気絶させ、連続技を入れた後は、自分から下がって距離を取り、画面の端で守りきるのが安全なパターンだ。端なら、ジャンプをくぐって投げるもよし。



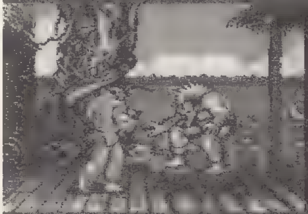


←波動拳を上手にヒットさせるには、①引きつけて、跳び込んだところに当てる②遠距離で、垂直ジャンプをしている時に当てる。という2つの方法がある。しかし、大事なのは連続で当てて、気絶させることだ。

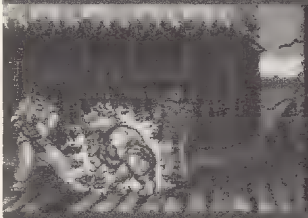


←ローリングを出してきたら、ジャブの連打で落とすことができる。[illegible]

←スピード[illegible]

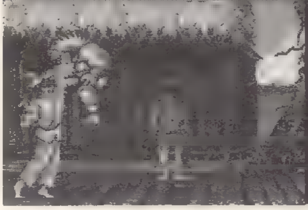


←ブランカのしゃがみ[illegible]ジ[illegible]には[illegible]を当ててしまおう。モーションが大きいので、見てからでも間に合うぞ。これは対人戦でも有効なテクニックだ。絶対にマスターしよう。



←[illegible]離の時は、踏み込んだ足に注意。[illegible]ぐずぐずしてはいけない。

←バーチカルローリングは、落下点に注意しよう。こちらの背中を狙われると、ガードが逆になってしまうからだ。バーチカルローリングが入ってしまうと必ず電撃も入れられてしまうので要注意だね。



←もし、昇龍拳がとっさに出ないのなら、対空兵器として、[illegible]パンチのアッパーを使うといい。これならバーチカルローリングも返せるぞ。ただ、このパンチは、早めに出さないと効果がないから気をつけよう。

必勝秘伝 サマーソルトキックを誘え!

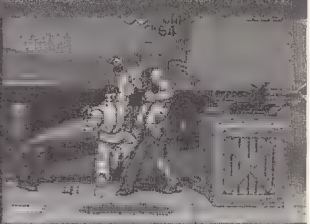
→基本は、昇龍拳でサマーソルトを誘い空振りさせ、更に昇龍拳で撃墜するのが基本的なパターンだが、昇龍拳の代わりに登り蹴りで撃墜すると、なぜか着地後に連続技が入ることがある。まったくの謎である。

→アッパー昇龍拳を出す自信のある人は、サマーソルトを空振りさせた後、ガイルが着地した瞬間に狙うといい。普通に昇龍拳で撃墜するより、大ダメージで、気絶することが多い。ただ、タイミングが遅いと投げられる。

→ガイルが、ジャブ→ジャブと出してきたら、次はアッパーがくることが多いので、アッパーを出す瞬間に、強足払いで転ばせてしまえ。転ばせたからといって、起き上がりに跳び込むと、サマーソルトが待っているぞ。

→ガイルが急に近づいてきたら、それは投げを狙っている証拠なので、足払い波動拳で間合を取ろう。もし、波動拳を跳び越えてきたら、昇龍拳を狙うのが安全だ。

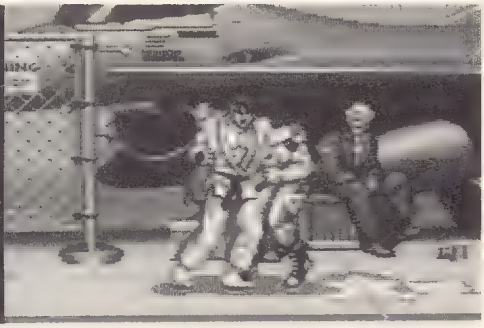
→遠い間合の時にソニックブームを撃たれたら、迷わず竜巻旋風脚を出してすり抜けよう。うまくいけば、ガイルを転ばせることができる。ただ、ガイルがどのスピードのソニックを撃ってきたか、には注意しよう。



→跳んできたガイルは確実に撃墜して、間合を取ろう。なぜなら、自分から跳んできた時のガイルは、連続技やソニックブームをガードさせての投げなどのよからぬことを考えている場合が多いからだ。

→近距離でしゃがみ込まれて、待ちに入られた時は、しゃがみ中パンチを出してみるといい。そうすると、ガイルのソニックブームを誘えるので、竜巻旋風脚ですり抜けて、間合を取るといい。

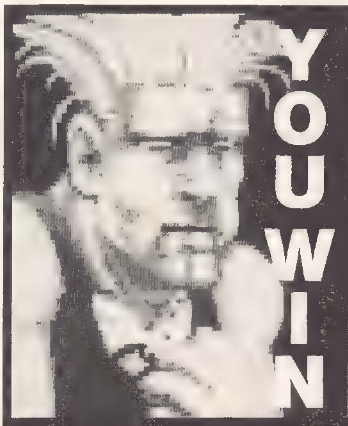
ガイルは、攻守のバランスが非常にいいために攻め込みにくい。が、目の前（サマーソルトの当たらない間合）で昇龍拳を出すと、サマーソルトキックを空振るぞ。



ハメの臭いがする投げや、ソニックブーム→サマーソルトなどの技で、戦う者を楽しい気分にしてくれるコンピュータガイルだが、サマーソルトキックのギリギリ当たらない間合で昇龍拳を出すと、サマーソルトキックを必ず空振ってくれる。まともに戦おうとすると苦戦は必至だが、空振りを誘ってから攻撃すれば、サクッと倒せることは間違いない。要は、昇龍拳とサマーソルトキックの間合を憶えてしまえばいいのだ。運悪く、近づかれてしまった時は、ソニックブームを撃ってくるのを待って、竜巻旋風脚ですり抜けて反撃し、再度間合を取ろう。時々、こっちの波動拳をまったくガードしなくなることがあるから、波動拳を一発撃ってみて、喰らうようだったら連続で狙おう。

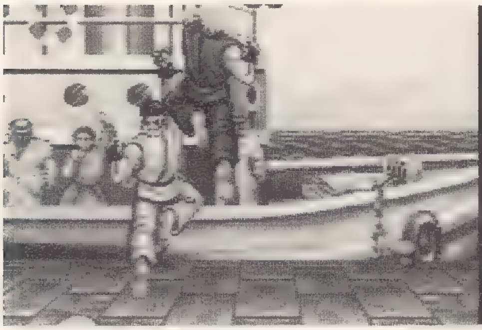
CPU▶パターンチェック

画面端でソニックブームを撃ちながら待っているパターンと、強引に投げを狙ってくるパターンの2つに大きく分けられる。待っているパターンの時に空振りを誘って攻撃だ。



サマーソルトキックの空振りを誘い、空振ったところを更に昇龍拳で撃墜すれば、イージーに倒せるし、昇龍拳の練習にもなるので一石二鳥だ。慣れたら、アッパー昇龍を狙え。

必勝秘伝 ガードを徹底しよう



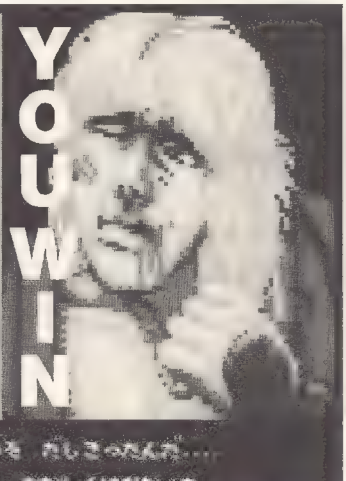
コンピュータのケンは大技の連続で攻めてくるので、ガードがしっかりしていないと簡単にやられてしまう。逆にガードさえしておけばスキが大きいので反撃が楽だぞ。

ケンは昇龍拳や竜巻旋風脚を多用するので、当たると痛い分、ガードさえしっかりしていればスキが大きいから、こちらの攻撃を入れやすい。ケンの必殺技はいいとして、実は意外と恐いのは、連続で出してくる跳び蹴りだ。これは、「背中蹴り」と呼ばれている蹴りで、見た目は普通の跳び蹴りだけど、背中側を狙ってくるために、受ける方は普段とは逆にガードを入れなければいけないのだ。この蹴りでリュウを左右にピョンピョン跳び越しながら連発するから、一体、どっち側にガードしていいのかわからなくなって、喰らってしまうことが多い。そうすると、必ず連続で技を入れられるから厳しい。理屈さえわかれば、あとは慣れるしかないので、あせってしまわないように。

CPU▶パターンチェック

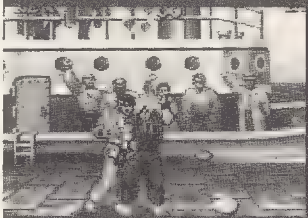
必殺技よりも、前述の背中蹴りに注意。それさえ注意していれば、「アッパー昇龍拳を入れてください」と言わんばかりに強昇龍拳を空振りしてくるから、望み通りにしてあげよう。

何度も言うようだが、背中蹴りには注意しよう。そうすれば、大技の隙を狙おうが、リュウと戦う時のように、波動拳を跳び越えて連続攻撃を狙うのも、よしだ。

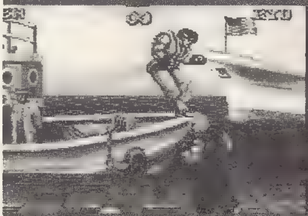


←ケンの竜巻旋風脚はしゃがみアッパーでOKだ。立ちガードをして、着地の瞬間に技を入れるという考え方もあるが、ケンの昇龍拳が怖いのでやめておこう。ヤバイと思ったら、しゃがんだまま、やりすごしてしまえ。

←なにげなく強足払いを狙ってしまうと、逆に転ばせられることが多い。敵の足払いを誘って、空振りさせた時など、絶対にヒットする時以外に使わないようにしよう。一度転ばせられると、ケンの背中蹴りが待ってるぞ。



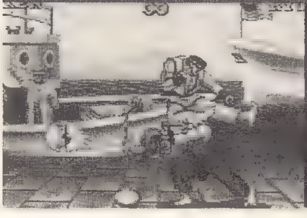
←ケンの強昇龍拳（弱や中でも可）の着地を狙って、アッパー昇龍拳をたたき込め。別に、投げや足払いでもいいのだが、ケンは昇龍拳の後のスキが小さいので、起き上がり昇龍拳を喰らうこともあるぞ。



←もうわかっていると思うが、他のキャラ同様、起き上がりに跳び込んではいけない。当然、昇龍拳で撃墜されてしまうからだ。波動拳を遠い間合から撃つか、あまり近づかないで次の動きを見ていた方が得だ。

←大技を連発してくるだけに、まともに喰らうと大ダメージだ。絶対にガードしよう。逆に、大技は攻撃を外した時のスキが大きいから、すぐに反撃だ。ガードさえしっかりしていれば、大技なんて怖くないぞ。

←昇龍拳と並んで、ケンが多用する竜巻旋風脚だけど、ケンだけに使わせておくのはもったいないぞ。敵の後ろに回り込んだ瞬間、竜巻が終わって、敵が振り向く前に技をかける、ケンの得意パターンを見習ってみよう。

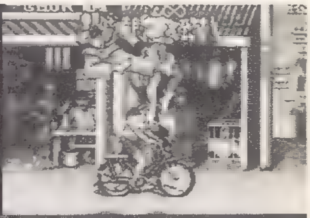


←普通何げなく波動拳を出しているけれど、あれも大技の部類に入る。その証拠に、出し終わった後のスキが通常技の比でない大きさだ。だから、リュウやケンがポンポンと波動拳を出すのは、諸刃の剣なのだ。

RYU VS CHUN-LI

CPU戦パーフェクトハンティング

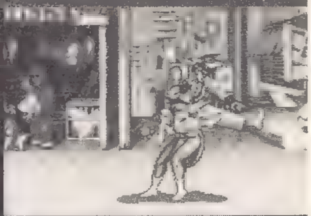
必勝秘伝 狙いは気功拳だ!



→気功拳と、もう一つ核になる攻撃が、ジャンプ系の攻撃だ。これを確実に撃墜できないようでは勝利はない。三角跳びには、背中から登り蹴りを決めて、着地すると同時に竜巻旋風脚を出すといい。

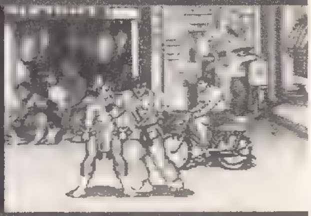
→踏み攻撃をガードしたら、すかさずに登り蹴りを当てよう。踏み攻撃は、着地するまでは無防備なのだ。ところが、それは空中スピニングバードキックを出さないとわかっているから、言えることなのだ。

→気功拳は、波動拳なみのスキの大きさなので、どんどん跳び込んで、連続技を決めてしまおう。タイミングが遅いと立ち強キックで撃墜され、早すぎると喰らい投げをされてしまう。百裂キックも同様に跳び込め。

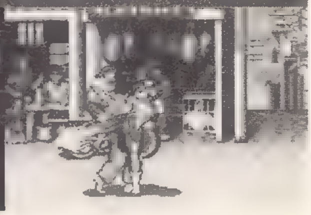


→春麗の跳び込みは、三角跳びも含めて、すべて昇龍拳で返すことができる。ただ昇龍拳に自信がない人は、立ち強キックを早めに出すアッパーでもいい。撃墜した後は、起き上がりに背中蹴りを狙おう。

→背中蹴りを決めたら、そのまま、アッパー昇龍拳が入るのでやってみよう。問題はアッパー昇龍拳よりも背中蹴りだろう。慣れないと難しいが、春麗の肩にリュウのお尻を落とす感じ、といえばわかるだろうか。



→春麗のジャンプは撃墜するばかりでなく、くぐるのも一つの手だ。くぐった後は、投げるもよし、着地の瞬間にアッパー昇龍拳を入れるもよし。ただ、タイミングが悪いと、自分から背中を蹴られに行くことになるぞ。



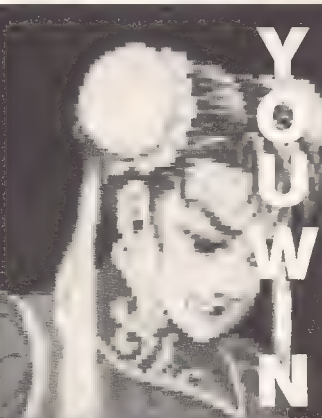
→春麗にしゃがみ強キックなどで転ばされたら、起き上がりに昇龍拳を出すといい。起き上がりにガードしてもいいが、中キックを入れられた後、投げにくることがあるので、ガードしていても気は抜けない。

強敵揃いのコンピュータの中にあって、あまり怖くない相手だ。春麗は、気功拳があっても、その後に続く強力な対空技がないから気軽に跳び込めるぞ。

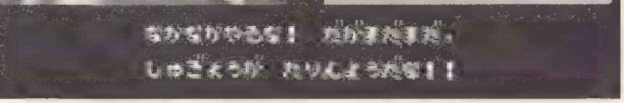
春麗に限らず、コンピュータのキャラが絶対に狙ってこない技というのがいくつかある。例えば、ガイルやバルログの空中投げや、リュウ、ケンの空中竜巻旋風脚などがある。春麗はそういう、封印された技が4つあって、空中スピングバードキック、空中投げ、鶴脚落り、後方回転脚がある。なぜ使わないのかは謎だ。これらの技が使われないと初めからわかっていると、作戦の立て方が変わってくる。空中投げを恐れずに跳び込めるし、踏まれた後に空中で逃げられる心配もないからだ。そんなおかげで、春麗を倒すのはイージーだ。気功拳を出した瞬間に跳び込んで、連続技を決めればいい。春麗は起き上がりに攻撃を出そうとしてガードしないので、気絶しなくても攻撃を続けよう。

CPU▶パターンチェック

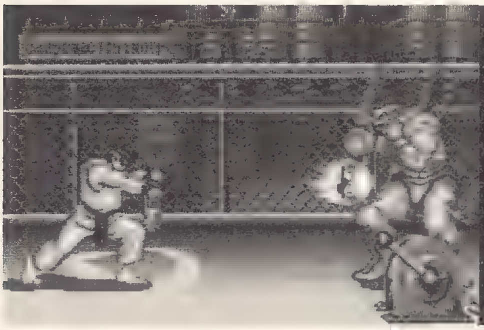
気功拳が攻撃の核になってから、とても跳び込みやすい。ただ、跳び込むタイミングが遅いと、立ち強キックで相討ちにされてしまう。後、ハメ的な投げをしてくることがあるから注意。



怖い攻撃がないので、無理をしなければ絶対に勝てる。そのためには、ジャンプしてきたところを確実に撃墜することと、上手に気功拳を跳び越えることだ。



必勝秘伝 ザンギエフを近づけるな!

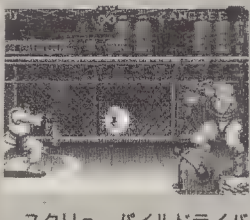


ザンギエフを近づけさえしなければ、勝てるのは間違いない。ただ、一度近づかれてしまうと、やっかいなことになる。ただ、昇龍拳を出し続けても勝てることがある。

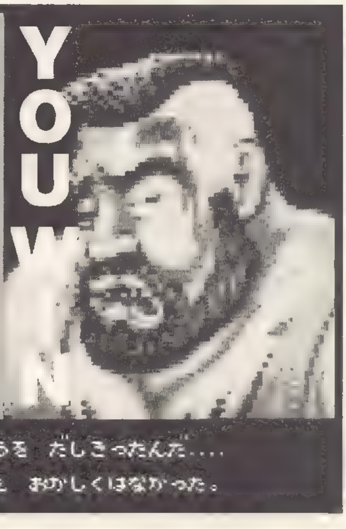
ザンギエフの必殺技、スクリューパイルドライバーはかなり広い間合を持った投げ技で、一度喰らうと大ダメージは間違いない。しかし、逆に考えた場合、スクリューパイルドライバーの間合にさえ入らなければ、負ける心配はないということだ。だから、どうやって間合を取るか、どうやって近づけないようにするかを考えればいいのだ。ここで、普通に波動拳の連発をしてもいいのだが、ザンギエフにはダブルラリアットとハイスピードダブルラリアットという技があって、この技は波動拳をすり抜けて近づいてくるので、気をつけなくてはいけない。それらの技を喰らわないためには、足払い波動拳をすればいい。これなら、転ばせてもいいし、ガードされても間合が離れるのでOKだ。

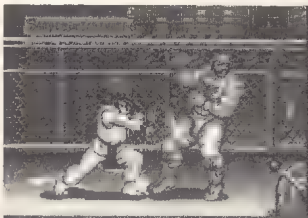
CPU▶パターンチェック

いくら通常技のダメージが大きいからといって、それだけでは勝てないのがわかっているのか、とにかくスクリューパイルドライバーを狙って、近づいてくる。後は、投げ返しに注意だ。

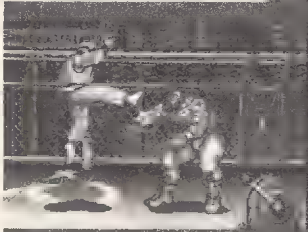


スクリューパイルドライバーを狙って、ズンズン前進してくるから、それにビビッたら負け。気絶から立ち直るのも早いので、素早く行動しないといけないぞ。

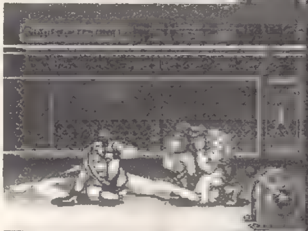




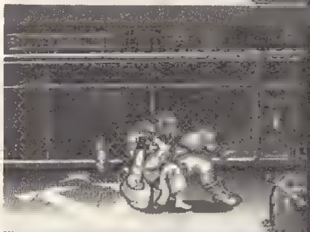
←ギリギリまで引きつけて、波動拳を当てると返されにくい。連続で当てて気絶させよう。ただし、ラリアットには気をつけよう。これが間合を遠ざける、一番イージーな方法だけど、危険も多いぞ。



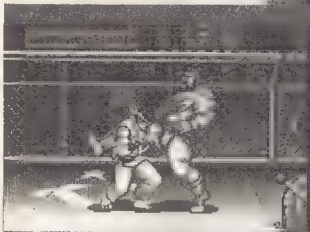
←接近すると、スクリューパイルドライバーに吸い込まれてしまう。垂直ジャンプを繰り返しながら、近づいてきた時に強キック（強足払い）というのもいいぞ。ただし、早くキックを出しすぎると投げ返されてしまう。



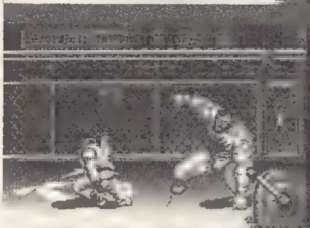
←強足払い（中でも可）波動拳が出せるのなら、それが一番安全だ。強足払い波動拳が一番確実だが、中足払い波動拳だと、波動拳を喰らってくれることが多いので、どちらを使うかは、その時の状況次第だ。



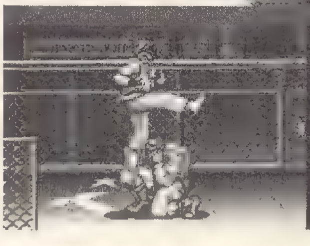
←ザンギエフの強足払いは強力だ。もし転ばされてしまったら、投げか昇龍拳を狙うといい。もし、投げを狙う場合は十字キーを相手の方に入れて、投げのボタンを連打しているといい。運が悪いとスクリューだ。



←起き上がりに昇龍拳を狙う場合は、何よりも確実に出せることが大事だ。出すのに失敗すると、確実に返し技を喰らう。ただ、ミスをすることがなく、出せるのであれば、これ以上安全な返し方はない。

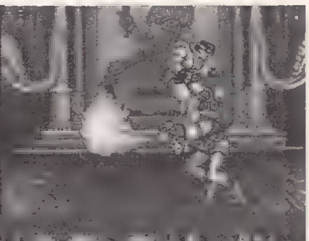


←コンピュータの反応速度は、人間の比ではないので、近距離で足払いを空振りしようものなら、確実に転ばされる。特に、リュウの強足払いはスキが大きいので、軽く転ばされてしまうだろう。



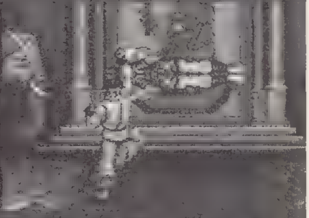
←ザンギエフ戦では竜巻旋風脚の出番はほとんどないだろう。無理して使っても返されるのがオチなので、使わない方がいいだろう。ただ、ダブルラリアットに使うと転ばすことができるが、あんまり意味がないね。

必勝秘伝 伸びた手足に攻撃だ!

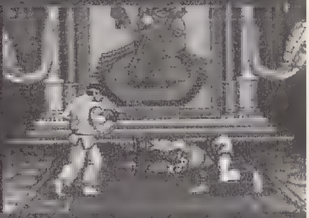


→ダルシムの攻撃で一番イヤなのは、なんといっても、ヨガテレポートからの攻撃だろう。ヨガテレポートの後、よくヨガフレイムを撃ってくることが多いので覚えておこう。このスキを突いて連続技で攻撃だ。

→ダルシムの攻撃に反応して、積極的な戦法を選ぶことは、勝利への近道だが、無闇に跳び込むと逆にパンチなどで迎撃されることが多い。ダルシムのスキを見極めて、冷静かつ[illegible]な攻撃を心がけよう。



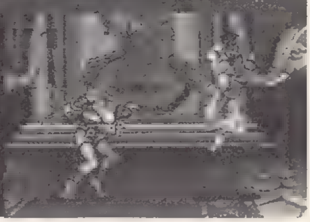
→ドリルキックと頭突きは昇龍拳でたたき落とそう。あるいは防御をする、というのもある。これは、単なる防御のためだけではなく、実は、その打点によっては投げ返しが可能となる。攻撃に転じるためのものだ。



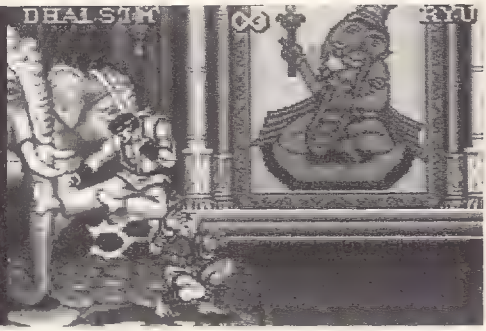
→ダルシムとの戦いでは、やはり、間合も遠く、攻撃法にも頭を痛めるところだ。その最たる例がズームパンチなどである。しかし、伸びたダルシムの手足にも攻撃は当たる。反応できれば、それだけでも勝てるのだ。

→ダルシムのヨガテレポートに手こずっている人も多いことと思うが、出現時のその大きなスキに突け込んで、投げや連続攻撃を決められるよう、訓練することだ。さもないと、ヨガフレイムやヨガスマッシュの餌食だ。

→ダルシムのかく乱戦法にやられっぱなしではいけない。リュウも敵をかく乱できうる技、竜巻旋風脚を活用しよう。これで、ダルシムのスライディングをさそい、それをガードしてアッパー昇龍拳を決めてやれ。



→ダルシムの飛び道具(?)ヨガファイヤーもイヤな攻撃のひとつ。ガードしたり、ジャンプで避けたりする以外にも、リュウお得意の移動攻撃技、竜巻旋風脚で、ヨガファイヤーをすり抜けられることも覚えておこう。

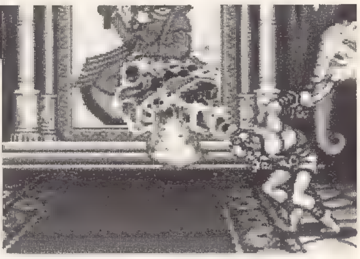


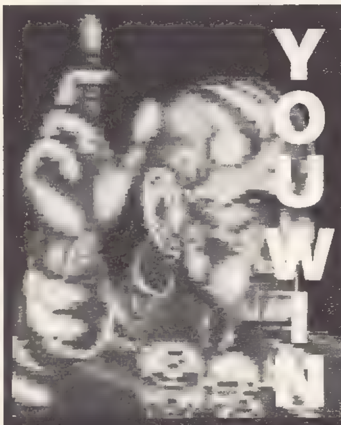
伸びて来た手足に昇龍拳を当てて転ばせてしまえ。ヨガテレポートで逃げられるだけに、共にダメージを与えられるとつらい展開になるぞ。

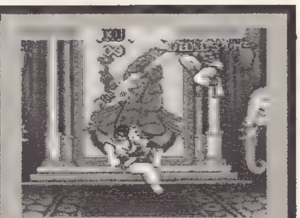
何といっても、ヨガテレポートが怖い。出されて痛いわけじゃないが、逃げ回られるのは精神的にキツイ。波動拳をスライディングで抜けてくるのもツライ。跳び込むと逃げる、波動拳を撃つとダメージを受ける、歩いて近づくと手足でチクチクされると、本当にイライラすることだろう。イライラしないで勝つためには、伸ばしてきた手足を昇龍拳を当てて転ばせ、ヨガテレポートで逃げられるのを計算の上で、起き上がりに跳び込んで、消えたら出てくるまで待って、出現と同時に攻撃を与えればいい。出現時のスキはかなり大きいので、投げや連続技を入れることができるぞ。運がよければの話だが、イージーな倒し方もある。それは、旋風脚で転ばせ、起き上がりに旋風脚を繰り返すのだ。

CPU▶パターンチェック

ヨガファイヤーを撃ってくるが、それは遠い間合の時で、跳び込むとヨガテレポートで消えられてしまう。出現場所さえわかれば、簡単に倒せることを憶えておくといい。







一気に勝てなくても、イライラしないことが大切だ。体力差で勝てばいい、ぐらいの気持ちでかかれば、あせらずに、じっくりと戦えるだろう。旋風脚のイージーな戦法もOK。

なかなかやるな! だがまだまだ。
しゅぎょうが たりんようだな!!

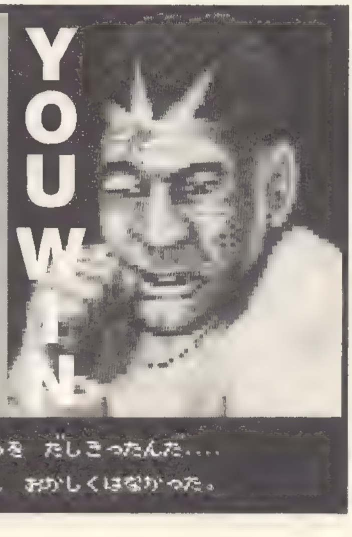
必勝秘伝 猛ラッシュに耐え抜け!

遠い間合にいる時はいいが、接近すると、猛ラッシュをかけられる。ただ、しゃがんでガードしながら足払いのタイミングを待っていればいいから、ビビるな。

対人戦の時、バイソンは波動拳をターンパンチで抜けてくるはずだ。しかし、コンピュータのバイソンは、ターンパンチを封印しているらしく、99%出してこない。バイソン戦でリュウが怖いのは、ターンパンチだけなので、それがないとわかっていたら、イージーな戦いになることは目に見えている。何かのはずみで転ばされて、バイソンの猛攻撃が始まっても、驚いてはいけない。ここで攻撃に当たってしまうと、最悪の場合気絶させられて、大ダメージを受けてしまうからだ。だが、落ち着いてよく見ると、バイソンのラッシュのほとんどが、上段攻撃なのがわかる。ということはしゃがんでガードしていればOKではないか。同時にバイソンの足元はガラあきなので、転ばせてしまえ。

CPU▶パターンチェック

ダッシュ系の攻撃が多いが、ほとんどがダッシュアッパーなので、しゃがんでさえいれば、ノーダメージで、しかも簡単に転ばせることができる。手数にビビるな。



ガードの方法をいろいろ書いたが、実はいきなり跳び込めば三段攻撃が入って、そのまま攻めきれてしまうことが多い。一回目に返されても、何度か跳び込めばOKだったりして…。

→スタート直後には、イキナリ跳び蹴り昇龍拳を使うといい。これがうまく入った場合、喰らったバイソンはそのまま気絶してくれる。こうなってくれれば、どこをどうしてくれよう、なんてことはキミの自由だ。

→気絶したバイソンには、接近して強昇龍拳を喰らわしてやろう。バイソンを転ばせてしまうのも、[illegible]ーチとダッシュ技を連発してくるバイソンに、攻撃のチャンスを与えないようにするのが望ましい。

→転ばせて、バイソンの起き上がり際に強昇龍拳。[illegible]ヒットするぞ。[illegible]とは、攻撃の[illegible]面で劣るとはいえ、バイソンには有効だぞ。

→昇龍拳は、右向き時で言うところの、[illegible]スも多くなる。Ⓛボタンでの強昇龍拳がしっかり出せれば、この繰り返しでバイソンをKOすることができる。

→転ばせたバイソンに強足払いを重ね、連続で転ばせることもできる。そして、再び強昇龍拳、あるいは強足払い[illegible]。さすがに、CPUとはいえ、転びっぱなしのバイソンは痛々しい。絶好のパッド操作の練習相手だ。

→当然、CPUとは、カタにはまったパターンでは、始まらない。バイソン得意のダッシュ攻撃だってある。バイソンがダッシュアッパーを連発してきたら、それ相応の対応が必要だ。中足払いで牽制するというのも一考。

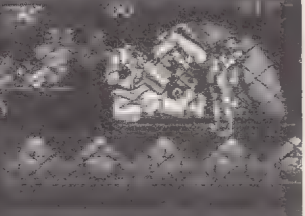
→ダッシュ技はその名の通り、バイソンの攻撃のラッシュである。[illegible]ポイントであるが、このダッシュアッパー連発には、やはり、中足払いから次のダッシュに波動拳を当てるのが有効的。

RYU VS BALROG

CPU戦パーフェクトハンティング

必勝秘伝 撃墜に命をかけろ!

→バルログは必ずリュウに近づいて攻撃してる。飛び道具のないバルログとしては、当然、接近戦、間合を縮めてくるのだ。昇龍拳の当たり判定を把握しているキミなら、当然、ここで昇龍拳だ（バルログは転ぶ）。

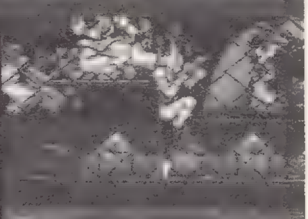


→転んだバルログに跳び蹴りで跳び込みとバルログはバックスラッシュで避けようとする。バックスラッシュはモーションが大きいためか、スピードがなく[illegible]地（？）時のスキを見極め、[illegible]てしまおう。

→昇龍拳で転ばせて、起き上がりの際を投げる。[illegible]よければ、このバックスラッシュ後の[illegible]。とはいえ、こちらに投げのチャンスがある以上、向こうにもあるので注意しよう。

→バルログの華麗な必殺技である[illegible]相まって、手こずりそうだが、実は[illegible]で何も問題はない。再び転んだバルログを跳び蹴りのパターンにはめてしまえ。

→[illegible]ないよう注意しよう。特に、バルログの投げモードは凶悪だ。



→一瞬、意表を突くバルログの三角跳び。このバルログ自慢の移動手段もリュウにとっては、絶好の攻撃チャンスなる。三角[illegible]。バルログは、これまた、バックスラッシュでかわすのだ。

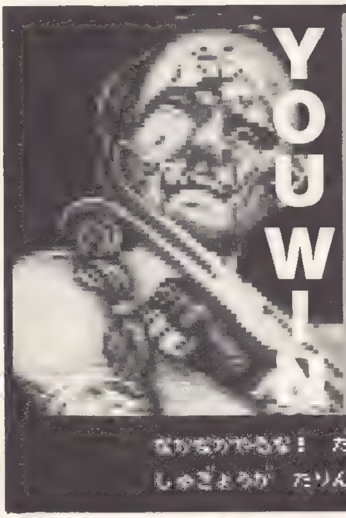
→[illegible]バルログの飛び蹴りは、下に向いていて超がつくほど強力だ。喰らうとはっきり言って、痛いです。スピードの差も考えると空中戦はとても不利となる。

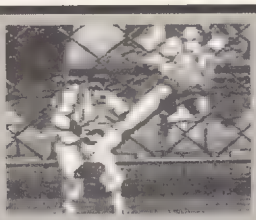
バルログは一見すると、その素早さにだまされて、強敵のような気がするが、実はイージーな相手だ。跳んできたところを、片っ端から撃墜していれば、勝てるぞ。

いくらでもイージーな倒し方の見つかるキャラなので、イージーに倒してしまおう。例えば、バルログがジャンプしてくるのを待って、ひたすら撃墜に徹する。とか、一度転んだバルログに跳び込んで、バックスラッシュ（バク転）を誘い、追いかけていって、バックスラッシュが終わった瞬間に投げる、を繰り返すとかがある。更にイージーなことに、バルログは体力が少なくなってくると、必殺技のイズナドロップやバルセロナアタックを連発してくるが、この技はとても返しやすいのだ。以上の理由で、いかにバルログを倒すのがイージーか、わかっていただけたと思う。小技を喰らってもあまり痛くないが、しいてあげるとしたら、ハメ的な返せない投げだろう。連続してやられると嫌だぞ。

CPU▶パターンチェック

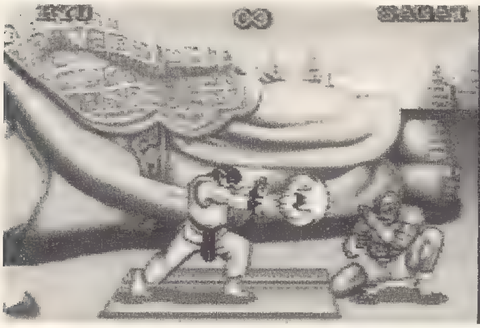
撃墜しているこっちの胸が痛くなるほど、跳び込みオンリーだ。たまに地上技を出しても、返し技が完備されているので怖くない。コンピュータが単純なだけに、対人戦で苦労するかも。





いい昇龍拳の練習相手。勝ちパターンは無数にあるが、負けパターンは限られてくる。おそらく、返せない投げを連発された時だろうが、2本取られることは…

必勝秘伝 狙いは、飛び道具だ!



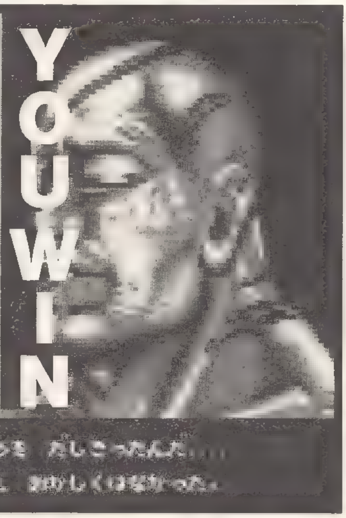
リュウ、ケンと戦う時と同じく飛び道具をどうやって跳び越して連続技を入れるかが問題になる。ただ、基本技が強力なので、辛い戦いになるだろう。

リーチの長いリュウ、ケンと戦うようなもの。基本的には、普通に跳び込んでしまうとタイガーアッパーで撃墜されると思って間違いない。更にサガットは、リュウ、ケンで言うところの、波動拳→昇龍拳がある。それはタイガーショット→タイガーアッパーカットだ。少しでも跳び込むタイミングが遅れるとアウトなので、タイガーショットのモーションが始まった瞬間に跳び込んで、連続攻撃を決めて気絶させてしまおう。早く決着をつけないと、サガットが近づいて、ラッシュをかけてくる。近距離でタイガーショットを連発されて、二段キックで押されると、当然辛い。ガードし続けて、体力差で負けるなんてことも考えられる。しかし、だからといってスタート直後に跳ぶとダメだ。

CPU▶パターンチェック

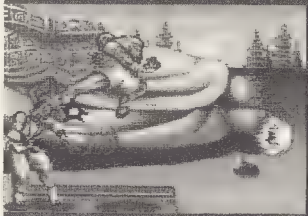
コンピュータのサガットは、リーチの長い、ジャンプキックで跳んでくることが多いが、これを無理に撃墜しようとすると危険なので、昇龍拳を出すか、ガードに徹しよう。

跳び込み連続技を上手に決められるようになれば、サガットもあまり怖くなくなるのだが、慣れるまでは大変だ。バルログの次だけに、いっそう強敵に感じるぞ。



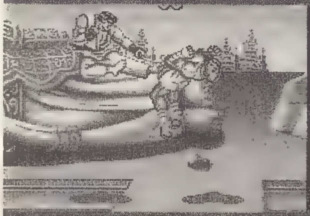
←攻撃力が強く、自分と同じような技を持つ敵。当然、攻撃、待ち、かえし技などにも明確な戦法で挑まなければ、勝機は望めない。たとえば、タイガーショットを撃った後のスキ。積極的に飛び込もう。

←サガットのスキに突っ込んでなんとか、強力な連続攻撃で迎え討ちたいところだ。だが、その連続攻撃ばかりを狙っていると、サガットの間合を縮めることにもなる。こちらの一瞬のミスのスキに、大技を食らう。

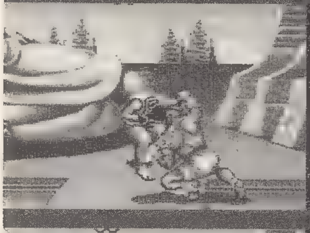


←当然、プレイヤーのリュウ同様、サガットも連続攻撃で、攻めてくる。また、ひとつひとつの技も強力。跳び蹴りなどは、超がつくほど強力。波動昇龍拳すら、ほぼ不可能にしてしまう。間合が攻略の大きなポイントだ。

←強力な攻撃力を持つサガットではあるが、その分、スキも大きい。攻撃ミスをさそい、サガットのスキを見極めることが大切といえる。たとえば、タイガーアッパーカットの着地に、ソバット→昇龍拳で決めろ。



←サガットの攻撃面でのスキは、なにも、攻撃後のことだけに、限ったことではない。技の始動時にも言えることだ。タイガーアッパーカットには、跳び蹴りを早めに出せば、それを不発にすることもできる。



←ただ気をつけなくてはいけないのは、自分自身も同様、その後の対応である。飛び蹴りの後の着地点によっては、再びタイガーアッパーカットを食らう危険性が高い。強力なサガットの攻撃を連続で食らったら……。

←リュウの能力をほとんどの面で超えているサガット。ただ、スピードの面では、一枚上手だ。この瞬発力を生かして、ターボでは、投げハメなんてのがあったけど、SFCのターボでは逆に投げ返しをしてくるぞ。

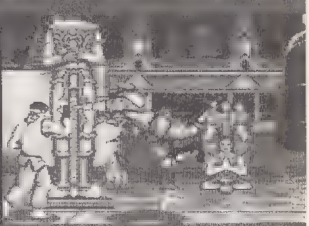
RYU VS VEGA

CPU戦パーフェクトハンティング

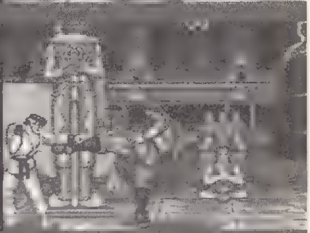
必勝秘伝 待てばOK!返し技は万全だ

→スタート直後、ベガはジャンプ攻撃をしてくることが多いので、いきなり、登り蹴りという戦法も効果的だ。かなりの確率で的中するはずだが、読みが外れると手痛いダメージを受けてしまうこともあるぞ……。

→ベガが転んだら、間合をよく判断して、波動昇龍拳だ。ベガのファンにとっては、頭にきまくりのイメージ、"ハメのベガ"[illegible]であっさり、決着させてしまうのがいいだろう。

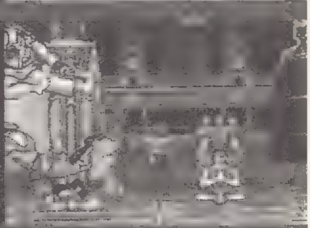


→自分自身の肉体を武器と化して、攻撃してくる、[illegible]ベガ。その中のひとつ、ヘッドプレスは防御した後、[illegible]で落としてもいい。また、[illegible]でもいいだろう。



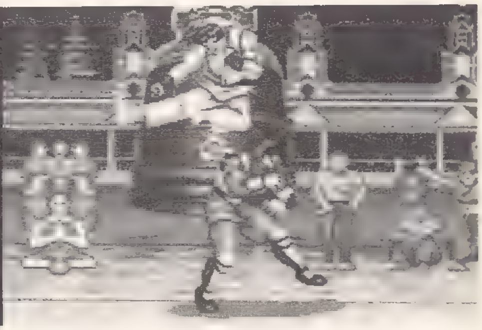
→ジャブの連打で、ベガの[illegible]を返すことができる。さらに、このジャブ連打は、ベガの行動パターン、[illegible]ンにある程度、制限を与えることができる。ベガとの闘いの時、自分で実践してみよう。

→ベガに関して、[illegible]要因のひとつに"ハメ"、それも投げ技を[illegible]があるが、[illegible]は健在、デッドリースルーの攻撃力は、かなり高いぞ。



→サイコクラッシャーアタック この悪のオーラを身にまとった攻撃は、リュウの背中蹴りで返すことが、一応可能だ。ただし、それも[illegible]無理が起こるので、ベガとの間合での当り判定を[illegible]。

→プレーヤーの中では、[illegible]トプレスを喰らっても、サマーソルトスカルダイバーは昇龍拳で落とせるあたり、納得できる。

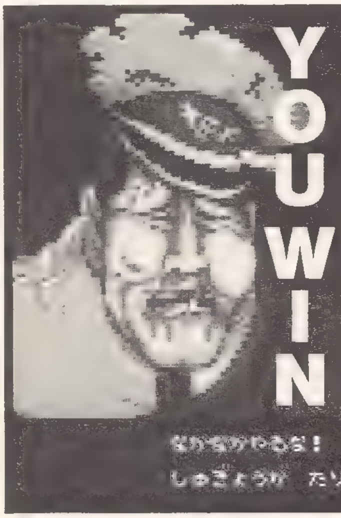


ベガはジャンプが高いうえに遅いから、波動昇龍拳を出していれば簡単に倒せる。ベガの攻撃のほとんどは昇龍拳で返せるから、昇龍拳だけでもOKなのだ。

一度転ばせてしまえば、波動拳→昇龍拳を続けるだけで倒せる。必殺技には、パターンがあるらしく、立ち強キック→バックジャンプと続くと、次にサイコクラッシャーアタックかダブルニープレスが来る可能性が高いので、あらかじめ技を準備しておくといいぞ。それ以外のタイミングのサイコクラッシャーアタックも、昇龍拳はもちろん、跳び蹴りでも撃墜できるし、画面端ならガードした後に投げることもできる。ヘッドプレスは、一度ガードして、着地したところでアッパー昇龍拳を入れてしまえばいい。ダブルニープレスはガードした後に反撃だ。必殺技以外で注意するのは、ホバーキックと投げだろう。ホバーキックは、遠距離から高速で接近してくるが、ガードして投げてしまおう。

CPU▶パターンチェック

最初は跳び込んできて、体力が少なくなると必殺技を多用してくる。ただ、こちらが攻撃を空振りしてしまうと、すぐにサイコクラッシャーアタックで燃やされるから注意。



画面の端で待って、返し技や足払い波動拳だけを狙っていたら、絶対に負けることはない。跳び込んだとしても、ベガには強力な返し技がないので、3回に1回は決まるぞ。

必勝秘伝 波動拳のスキを突こう!

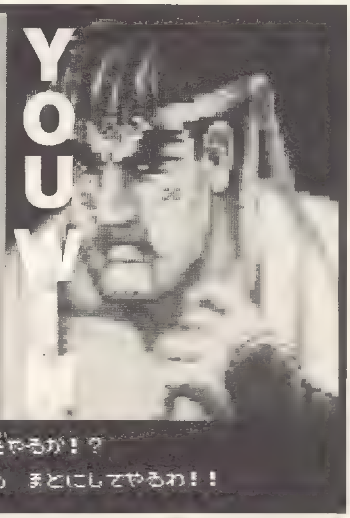
CPUのリュウと闘う時の基本は、とにかく連発してくる波動拳のスキを突いていくことなのだ。CPUのリュウは、2発セットで撃つことが多いので利用しよう。

CPUのリュウの行動はかなり単純なパターンなので、知っていればかなり楽だぞ。まずラウンドがスタートすると画面の端まで下がっていくので、それを追いつかないように追っていく。一定以上間合をつめると足払いが来るから注意だ。画面端まで下がると、バックジャンプをしたあとまたはいきなり、波動拳を撃ってくる。1発めをガードすると必ず2発めを撃ってくるので予想して跳び込もう。間合がよければ連続技も可能だが、無理をして返し技を喰らわないように。体力をある程度減らすと、跳び蹴り→足払いとやってくることが多いので、怖ければキッチリガードすればいいだろう。さらに体力が減ると、ボーッとしたあとに昇龍拳を撃ったりするので、落ち着いて返そう。

CPU▶パターンチェック

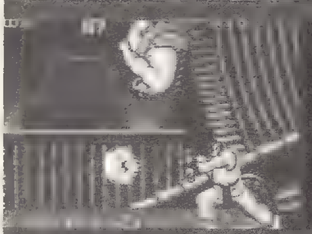
CPUのリュウに勝つためには、波動拳を跳び込んで攻撃するわけだが、ただ跳び込んだのでは完璧な返し技が待っている。CPUが必ず撃つようにして跳び込もう。

とにかくCPUのリュウは強い。波動拳を跳び越すタイミングをまちがえると、とんでもない目に合ってしまうぞ。なにはともあれ、タイミングを極めよう。



←スタート直後、リュウは必ず画面端まで下がってゆくぞ。相手の足払いが当たらない位置で追いかけていくのがポイント。変に攻撃したりするとなんらかの形で反撃が来るので、おとなしくしていた方がいい。

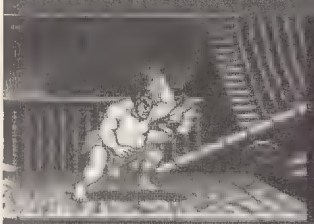
←CPUのリュウは画面端まで下がると、いきなり波動拳を撃つかバックジャンプしてから波動拳を撃ってくるぞ。どっちでもいいように、跳び蹴りの当たらない位置でガードを固めておこう。



←いきなり波動拳を撃ってきた時は、1発めをガードしたあとすぐに跳び込むと、必ず2発めを撃っているのでそこを攻撃。バックジャンプした時も必ず波動拳が来るのでタイミングよく跳び込め。

←波動拳はたいてい2発1セットで撃ってくるが、体力が減っている状態だと弱キックのフェイントを出してくることがあるぞ。その時は波動拳を弱で撃ってくることが多いので、よく様子を見よう。

←体力が半分ぐらいになると、CPUのリュウは跳び込んでくるようになるぞ。この跳び蹴りを食らってしまうと、自動的に足払いも当たってしまう。ちょっとズルイ気もするが、それがCPUというものだ。



←リュウの跳び込みに対しては立ち強パンチ（ごっつあんチョップ）がいいだろう。弱のスーパー頭突きがベストなのだが、こちらも跳び込みを狙っているので、必殺技をタメているヒマはないはずだ。

←体力が残り少なくなると、突然ボーッとすることがあるぞ。そんな時は突然昇龍拳が来ることが多いので、ちょっと離れたところで様子を見てみること。いきなり波動拳を撃ってくることもあるので注意。

E.HONDA VS E.HONDA

CPU戦パーフェクトハンティング

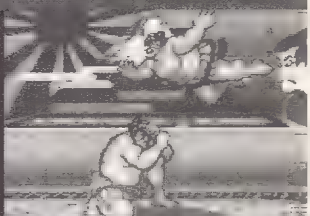
必勝秘伝 百裂張り手で楽勝だぞ!

→CPUの本田は、しゃがみ攻撃に反応してバックジャンプで逃げるクセがあるぞ。スタート直後から追いつめていかないと何をされるかわからないので、さっさと本田を画面端へと移動させよう。

→バックジャンプした本田を追いかけて、またしゃがみ攻撃を出すとどんどん画面端まで追いつめられるぞ。前進してきたら追い払うのを繰り返しても勝てるが、それではさすがにつまらないのでね。

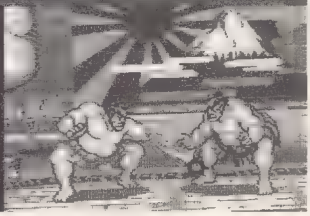
→壁際でジャンプさせたら、立ち強パンチのごっつあんチョップなどで撃墜しよう。少し遠めから払い蹴り（立ちキックね）で転ばせるのも手だ。とにかく跳ばせたら勝ち。実に簡単だと思わないか?

→CPUの本田は、体力が半分ぐらいになると強パンチ→ジャンプ→強パンチ、とくり返してくるようになる。あらかじめ予想していれば、弱のスーパー頭突き（出る瞬間が無敵）などで返してやろう。

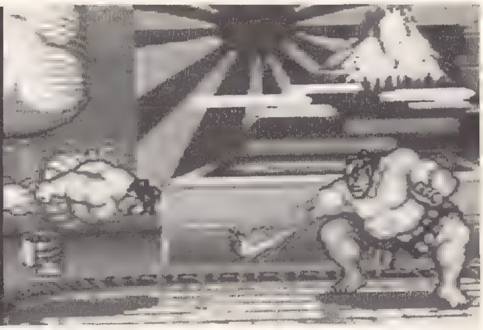


→時々、スーパー百貫落としをやってきたりもするのだ。この技は返し技が少なく、しかもCPUはタメないで突然出してくるので、非常に困る。どうしたらいいか、いろいろ研究してみよう。

→CPUの体力が少なくなってくると、後ろに下がってから少ししゃがんでスーパー頭突きをしてくるようになる。こちらも画面端まで下がり、CPUが技を出したらジャンプでかわして、後ろから攻撃だ。



→どうしても勝てないよーという君には、ひたすら百裂張り手を出し続けることを覚えてもらうぞ。CPUの本田はなぜかこのパターンに弱く、返し技も出してきたりするが、最後には必ずこちらが勝ってしまうのだ。

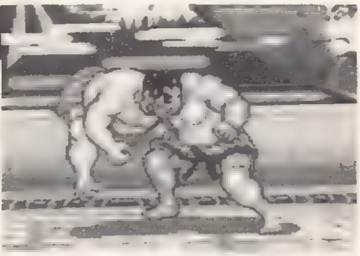


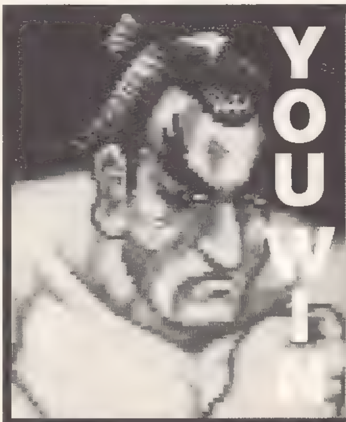
CPUの本田は、そのすごさにおいてCPUの中でも1、2を争うキャラだ。それだけにかなり手強いが、実は百裂張り手だけで勝てるのだった。

CPUの本田の行動は、非常に読みづらいものがあるぞ。スタート直後のパターンとしては、前進してきて弱・中・強のパンチを出す、いきなりスーパー百貫落としをしてくる、後ろに下がってフェイントをかけたあとにスーパー頭突き、などがあげられるぞ。しかし、どれをやってくるかまったく予想できないので、怖い。ここは、こちらの動きに合わせてもらってハメ殺してしまうのが一番だろう。こちらのしゃがみ攻撃に反応して、バックジャンプをするクセがあるので、壁際まで追いつめていって、逃げ場のないようにしておいて跳ばせて攻撃を当てる、というのが簡単な方法だ。さらにめんどくさがりな人は、ひたすら百裂張り手で前進していこう。ダメージは喰らうが勝てるぞ。

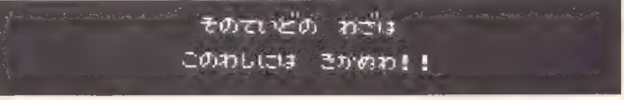
CPU▶パターンチェック

CPUの必殺技にはタメがいらないので、不用意に跳び込むと来るはずのない技で反撃されたりするぞ。ちょっと納得できないが、CPUに言ってもしようがない。

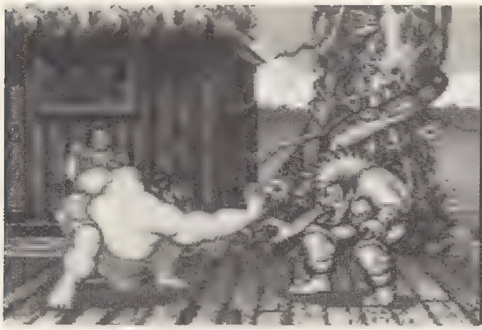




CPUの本田に勝つには、楽しく遊ぼうと思わないことが大事だ。遊びを入れると、とんでもない攻撃が連続できてあっ！　という間にやられてしまうのだ。

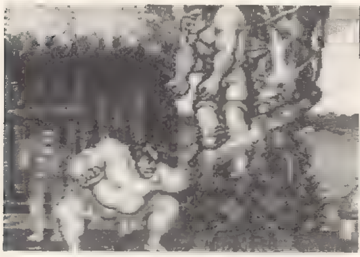


必勝秘伝 相手の動きに合わせることだ



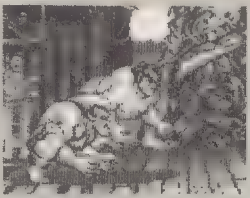
CPUのブランカもかなり無茶なことをしてくるが、本田には無敵のスーパー頭突きがあるので、とりあえず跳ばせればなんとかなる。しゃがみ弱パンチも有効。

CPUブランカのパターンは、スタート直後には前進してきて弱、中、強のパンチを出してくるパターン、後ろに下がってローリングアタックを出してくるパターン、やはり後ろに下がってからバーチカルローリングアタックを2回連続で出してくるパターンがある。それぞれ返し技を考えてみよう。体力が減ってくると、垂直ジャンプを繰り返すようになる。そんな時は遠い間合から払い蹴り（立ち強キックがベスト）を当ててやればいい。スーパー頭突きは、キックで返されることがあるのでやめよう。さらに体力が減ると、ジャンプで突っ込んでくるようになるので、くぐって投げるか弱のスーパー頭突きで返そう。ブランカの攻撃に対する返し技さえ覚えておけばバッチリ。

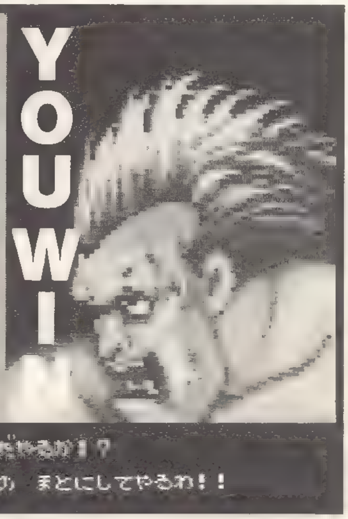


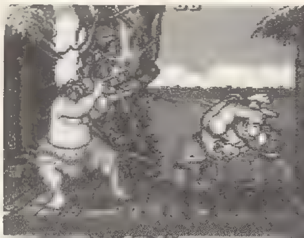
CPU▶パターンチェック

CPUのブランカは、結構気絶させられやすい。しかも、つかみ技をやられるとパッドでふりほどくのは辛いので、とにかく気絶するのだけはだめだぞ。ガードはしっかりと。

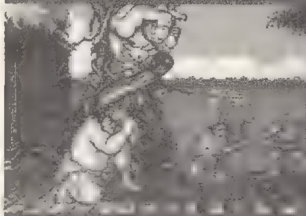


CPUは待っていれば、勝手に攻撃してくるので、返し技さえしっかりしていればまず負けることはないと思うぞ。こっちから攻撃を仕掛けるのはバカってもんだ。

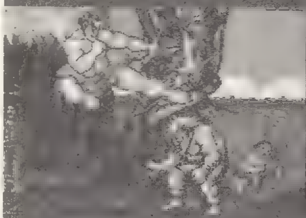




←スタート直後、後ろに下がっていきなりローリングアタックを出してくることがある。動きをよく見て、来るな、と思ったら、しゃがみパンチを出そう。百裂張り手やスーパー頭突きでもいいぞ。



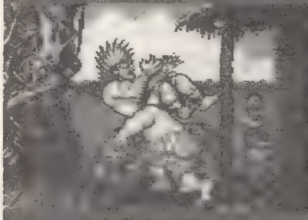
←バーチカルローリングアタックを出してくる時は、必ず2回連続して出してくる。1回めが見えたら、後ろにタメて、2回めを狙ってスーパー頭突きを出したり、当たらない間合だったら足払いを出そう。



←つかつかと前進してきてパンチまたはキックを出してくるパターンの時は、タイミングをはかって垂直ジャンプキックを当ててやろう。ブランカの頭に足の先が当たるような間合が、ベストだぞ。

←CPUのブランカは、体力が半分ぐらいになると、画面端に下がって垂直ジャンプを繰り返したり、前進後、一定の間合で跳び込んでくるようになる。どちらのパターンにも対応できるようにしよう。

←ブランカが垂直ジャンプを繰り返すようになったら、遠めの間合から払い蹴り（立ち強キックだ）を当てて転ばせよう。この技は、リーチが長いので非常に有効だ。近すぎると跳び蹴りを喰らうので注意。



←体力がさらに減ってくると、ブランカはピョンピョンはねまわるようになる。そうなったら、後ろに回り込んでポイッと投げてしまおう。投げた後に、百裂張り手で体力を削ってもいいんではないかな。

←ジャンプをしてこなくなる時は、バックジャンプからローリングアタックをしてくるパターンがある。予想さえしていれば、スーパー頭突きなどで返せるので、あまり問題はないだろう。ここまで来ればほぼ勝ちだ。

必勝秘伝 スーパー頭突きで攻めろ!

→CPUガイルのパターンは、新必殺技がないせいか基本的に『ストII』の頃と変化がない。スタート直後のパターンはだいたい3通りなので、よく見て対応しよう。ソニックブームは垂直ジャンプでかわそう。

→弱パンチ×2→強パンチと出してくるパターンの時は、最後の強パンチをかわして出足払いで転ばせるのがいいだろう。自分が立っているとCPUも立って技を出してくる、というのも参考にね。

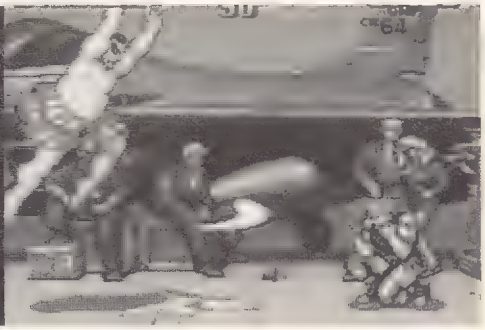
→しゃがんでガードしていると、強足払いを出してくる時もあるぞ。この時は、ガードしながらタメておいて、1回転めをガードしたあとにスーパー頭突きを出そう。動けないガイルに当たるはずだ。

→時間が過ぎたり、体力が半分ぐらいになると跳び込んで来るようになる。返し技としては、間合が近い時は立ち強パンチ、遠い時はスーパー頭突きがいいだろう。ガイルの足は長いので注意だ。

→いきなり歩いてきて投げ、というパターンの時が怖い。うっかり技を空振りしたりするとソニックブームでオツリがくる。ここは払い蹴りで遠ざけるか、垂直ジャンプキックで牽制するといいだろう。

→ソニックブームを連発してくるようになったら、無理せずにガードするかジャンプでかわすのもいいだろう。間合を考えて跳び込めば、サマーソルトキックを空振りさせることもできるが、ちょっと危険だ。

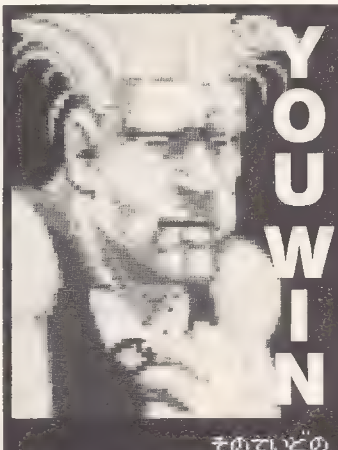
→CPUガイルに対するハメパターンとして、立ち強パンチのごっつあんチョップで強足払いを誘い、そのスキにスーパー頭突きを当てる、ということができる。ただし、必殺技をタメるのが少し難しい。


CPUガイルは、ソニックブームからタメなしサマーソルトキックを出してくるので、非常にやっかいなキャラクターだ。うまく跳び込むかスーパー頭突きを使おう。

CPUガイルのパターンは、スタート直後は弱パンチ×2から強パンチ、いきなり強足払い、後ろに下がってソニックブーム連発の3パターン。体力が減ってくると、跳び込んでくるかいきなり投げにくるのかの2通りになる。投げにくる時がくせもので、下手に技を出せば足払いが来るし、技を空振りしてもソニックブームが来る。投げを必要以上に怖がってしまっては逆によけいなダメージが増えるぞ。さらに体力が減ると、後ろに下がってソニックブームを撃ち、跳び込むとタメに関係なくサマーソルトキックで撃墜してくるようになる。うかつに跳び込めないが、間合をうまく取ればサマーソルトキックを空振りさせることができるので、そのスキに攻撃してもいいだろう。

CPU▶パターンチェック

CPUのガイルに対して跳び込むのは自殺と同じだ。タメなどなんの関係もなく、サマーソルトキックで撃墜されてしまう。こればかりはどうしようもないので、困ったものだ。



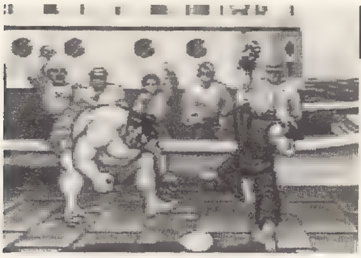
いくらズルイとはいえ、CPUはパターンで動いているキャラクター。付け入るスキはいろいろあるぞ。こちらの技で相手の行動を誘うのも、ひとつの手だ。

そのていどの　わざは
このわしには　きかぬわ!!

必勝秘伝 昇龍拳のスキを突こうぜ!

CPUのケンはとにかく昇龍拳につきる。いきなり出してきたり、竜巻旋風脚のあとに出してきたりとパターンは多いが、スキが大きいのは共通だぞ。

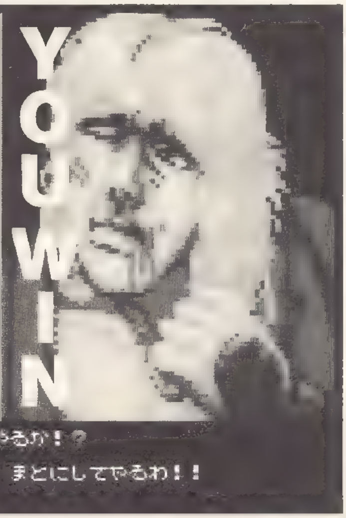
CPUケンのパターンは、スタート直後は弱キック×2から強キック、竜巻旋風脚からの強昇龍拳、弱→中→強と昇龍拳を出す、バックジャンプして波動拳、いきなり跳び込んでくる、といった具合に数が多い。しかし、弱→強のキックでくる時以外は必ずスキがあるので、怖れずに返し技を当てていこう。体力が半分ぐらいになると、ジャンプとバックジャンプを繰り返すか垂直ジャンプを2回するか波動拳を撃ってくるかのどれかが多い。立ち強パンチを使い、跳び込みを返そう。いよいよ体力が減ってくると、竜巻旋風脚からの昇龍拳かジャンプか投げのいずれかになるが、注意すべきは投げだぞ。歩いてくる時に手を出すと必ずといっていいほど昇龍拳が来る。あせらずガードだ。



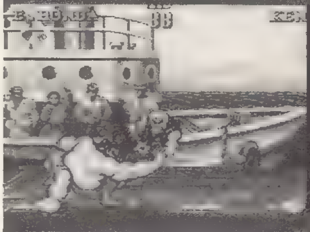
CPU▶パターンチェック

ケンが地上にいる時に、うかつに手や足を出すとほとんど昇龍拳で返されてしまう。思わず「すごい！」といいたくなるぐらいの完璧なタイミングは、CPUならではといえよう。

CPUケンに勝つためには昇龍拳を逆利用するのが一番てっとり早いぞ。CPUケンはほとんど強昇龍拳を撃ってくるので、落ち着いていれば楽勝だ。

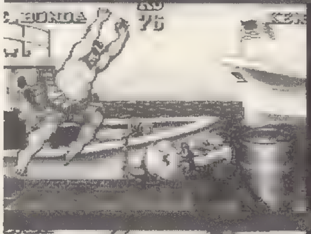


←スタート直後は、一番パターンが多い。ジャンプしてきたりキックを出したり昇龍拳だったり。何回も練習してすべてのパターンを覚えてしまえば、なんてことはなくなる。努力しようぜ。



←竜巻旋風脚に対しては、しゃがみ中パンチまたは中キックが使い勝手がいい。慣れればスーパー頭突きで返すこともできるので覚えておこう。ただ、このあとに来る昇龍拳を待つのもいいだろう。

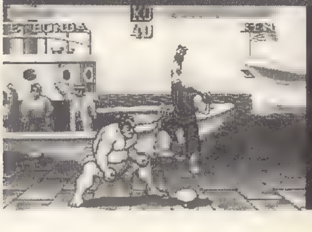
←スタート直後の竜巻旋風脚のあとには必ずといっていいほど昇龍拳がくる。当然予想していればスキだらけなので、落ちてきたところを投げるか、あるいは中パンチ→強足払いなどの連続技を入れよう。



←スタート直後のバックジャンプは、波動拳を撃つという合図なのか、2発撃ってくるので、タイミングよく跳び込もうね。しかし、少しでもタイミングが狂うと強昇龍拳が来るので少し怖い。

←体力が減ってくると、ジャンプ→バックジャンプと繰り返すことが多い。跳び込んでくる時の落下点に合わせて、近い時は立ち強パンチで、遠い時は払い蹴りでいこう。タイミングがやや難。

←さらに体力が減ってくると、いきなり歩いてきて投げてくることがある。この時下手に手足を出すと昇龍拳を当てられることがあるので、ガードしていた方がいい。それで投げられたら運が悪いと思え。



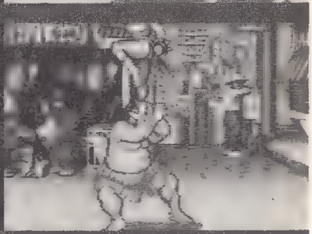
←竜巻旋風脚や昇龍拳を連発してくるようになれば、こっちのものだ。好きなように攻撃してやろう。怖いのは、強昇龍拳で後ろに回り込まれて、後ろからさらに昇龍拳が来る時だ。これには気をつけよう。

E.HONDA VS CHUN-LI

CPU戦パーフェクトハンティング

必勝秘伝 気功拳を撃ったら最後だぜ!

→スタート直後は気功拳を撃ってくることが多いぞ。1発めを垂直ジャンプでかわせれば、2発めに跳び込んで攻撃することができる。タイミングは少々遅れても、本田の跳び蹴りは強いので大丈夫。



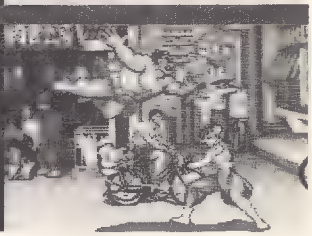
→踏みつけに対してはガードするのが一番だ。対人戦ならば空中スピニングバードキックの恐れがあるが、CPUならばそんなことはない。後ろから跳び蹴りを当てるか、画面端なら投げてもいい。

→跳び蹴りをしてきたら、立ち強パンチのごっつあんチョップで返すのも手だ。背中側に回り込まれるギリギリぐらいの間合の時は、そのまま強足払いを出すと、後ろ側で当たって春麗が転んでくれるかもしれない。

→壁際に追いつめたりすると、三角跳びで逃げることがある。そんな時は追いかけていって再び壁に向かって投げてやれば、次に攻撃をする時に楽になる。投げるタイミングを失敗すると足払いを喰らう時があるぞ。

→いよいよ体力が減ってくると跳び蹴りモードになってくる。跳び蹴りをガードすると、百裂キックかスピニングバードキックをしてくる。跳び蹴りの時に強パンチで返してしまうのが、一番かな。

→跳び蹴りをガードすると来る百裂キックはどうしようもないが、スピニングバードキックは、しゃがみ中パンチなどで返すことができる。そのままパンチを連打して百裂張り手をガードさせればいい。



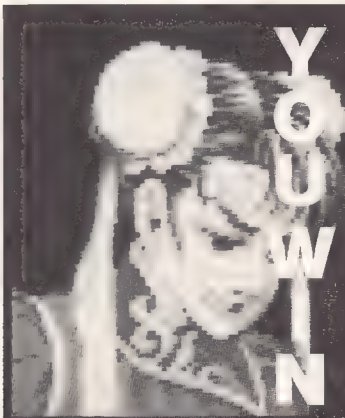
→体力が少なくなってくると、気功拳を撃ってくることも多くなる。これまた2発連続で撃ってくるので、同じように2発めに跳び込んで攻撃しよう。できれば連続技でフィニッシュしたいね!

CPU春麗のパターンは気功拳の登場により変わった。本田のように体の判定が大きいキャラには飛び道具は辛いものがあるが、逆にスキもできるので見逃すな。

CPU春麗のパターンは、スタート直後は弱→中キックと当ててバックジャンプ、踏みつけ、気功拳を2発撃ってくる、三角跳び蹴りをしてくる、といったところだ。どれも結構スキがあるので、場合を考えて反撃していくのだ。特に、気功拳に対しての跳び込みは、対人戦でも役に立つので練習しておくといいだろう。体力が半分ぐらいになると、よく跳び込んでくるようになる。立ち強パンチで返すもよし、くぐって投げるのもいいね。ごくまれにだけど、いきなり歩いてきて投げられることがあるので注意しような。体力がいよいよなくなってくると、跳び蹴り→百裂キックかスピニングバードキック、気功拳を撃ってくるというパターンになる。落ち着いて返していこう。

CPU▶パターンチェック

CPUの春麗で一番怖いのは突然の投げだ。めったにくることはないが、弱パンチ×2→強パンチのパターンの時に、いきなり投げられてしまうことがあるぞ。



CPUの春麗に勝つには、跳んできたところをくぐって投げてしまうのが一番いい。投げたあと百裂張り手で体力を少しずつ削っていくのもいいだろう。

そのていどの　わざは
このわしには　きかぬわ!!

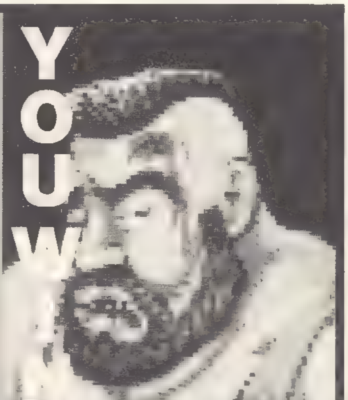
必勝秘伝 百裂張り手で追いつめろ！

ボタン連打で簡単に出せ、しかも前進、後退思いのままという便利な必殺技「百裂張り手」。ザンギエフにとって、これほどイヤな攻撃はないだろう。

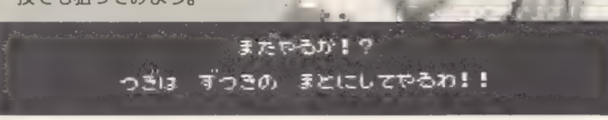
CPUのザンギエフといえば、パターンは2通りしかないぞ。そう、前進してくるか跳び込んで来るかだ。その中に通常技でくるかスクリューパイルドライバーで吸い込むか、という要素が入るだけのことなのだ。ザンギエフが足払いを出してきたりダブルラリアットを出してきたりするのは、実はこちらの出した技に反応(!)しているのだ。CPUならではの神技といえるだろう。これがあるおかげでうかつに手が出せないぞ。では具体的に勝つにはどうすればいいかというと、百裂張り手で前進していくだけなのだ。ただそれだけのことにザンギエフは勝てない。技を出そうとしたり、跳ぼうとして喰らったり、見ていて辛いぐらいだ。垂直ジャンプキックでもいいや。

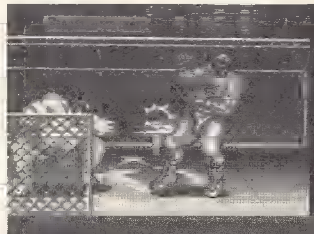
CPU▶パターンチェック

なんといってもスクリューパイルドライバーが怖い。跳び蹴りが浅く当たってしまった時、いきなり歩いてきてなど、いつのまにか吸い込まれているから困ってしまう。

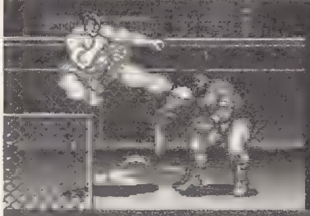


勝ちたかったら百裂張り手を出し続けること。ノーダメージとはいかないが、体力さえ続けば必ず勝てる。それではつまんないって人は、連続技でも狙ってみよう。



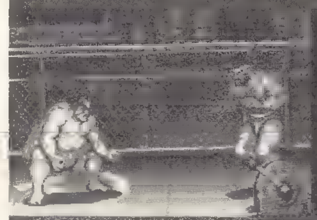


←ラウンドワン……と聞こえたら、死ぬほどボタンを連打して百裂張り手を開始と同時に出[illegible]そのままボタンを連打し続ければ、CPUのザンギエフは、な[illegible]すべもなく[illegible]ったりする。

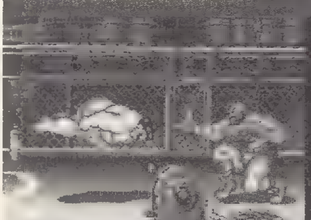


←もうひとつの簡単な勝ち方として、垂直ジャンプキックを繰り返すだけ、というのがある。[illegible]使える。ただし、[illegible]いと喰らい[illegible]が怖い。

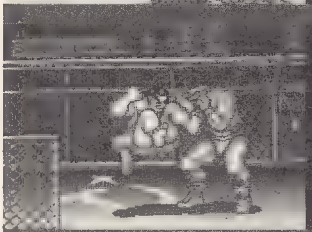
←垂直ジャンプキック[illegible]の応用として、[illegible]足払い[illegible]せてしまうパターンが考えられるので、連続技の練習を[illegible]人や一気に決めたい人は、[illegible]してくれ。



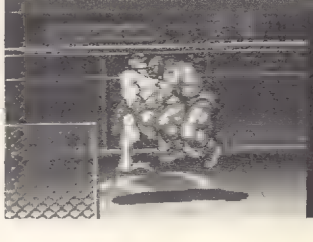
←もし、間合いがうまくいかなくて接近を許してしまったら、[illegible]逃げるのが一番だぞ。下手に技を出せば足払いが怖いし、なによりスクリューパイルドライバーが怖くてどうしようもない。



←スーパー頭突きを[illegible]いいけど、地獄突きで返されてしまうことがあるのでなんともいえない。百裂張り手[illegible]るといいだろう。



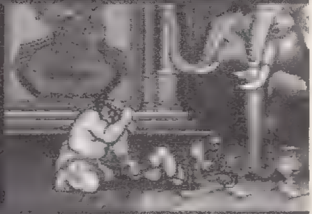
←新必殺技のスーパー百貫落としは、はっきりいって使わない方が無難だろう。もし使うならば、百貫落としの部分（[illegible]）を当てるように[illegible]ないと、スクリューで吸い込まれてしまうぞ。



←負ける原因の大半は、やはりスクリューパイルドライバーで吸い込まれてしまうことにあるだろう。間合いに入れると情け無用で吸い込まれてしまうので、絶対に近づかないように努力しよう。

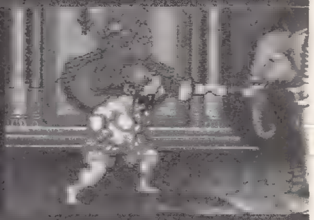
必勝秘伝 ヨガテレポートを狙え!

→スタート直後、何をしてくるかよく見ておこう。画面端に下がってジャンプを繰り返す時には、強のスーパー頭突きでも当ててやろう。ドリル頭突きで逃げられてしまってもとりあえずピンチはないぞ。



→ドリル頭突きをしてくるようだと、そのあと連続で強のスライディングを出してくることが [illegible]

→ [illegible] 頭突きだ。



→ [illegible] だ。ドリルキックを連発されると苦しいので、なるべく早めに [illegible] 返してしまおう。

→ [illegible] 注意しておけば、出現地点を狙って [illegible] が大切。

→ヨガテレポートの出現地点を攻撃するのなら、間合に気をつけよう。CPUのダルシムは間合が近いとつかみに、遠いとヨガフレイムを出してくる。本田の [illegible]

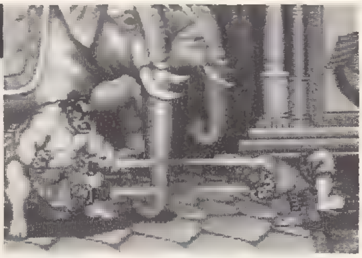
→ [illegible] もいいぞ。ダルシムはピヨりやすいので、3発も当てればどうでもなる。ただし、喰らい投げには注意しよう。

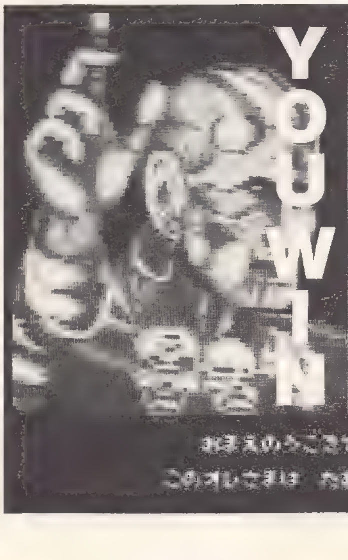
新必殺技がヨガテレポートを連発してくるCPUダルシムは、驚いてしまったら負けだ。それだけに、知っていればなんてことはないんだけどね。

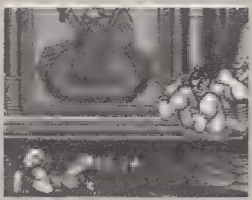
CPUダルシムは、とにかくヨガテレポートがうまい。CPUなんだから操作ミスがないのは当たり前だけど。こちらが跳び蹴りをしようと思うと、「ヨガ」の声と共にどこかへ行ってしまったりするので、初めての人は少し驚くかもしれない。だけど、画面に現われる瞬間はスキがあるので、注意していればなんてことはない。また、出現後にヨガフレイムを出すことも多いので、連続技を入れることも可能だろう。とにかく驚かないことが大事なのだ。本当に怖いのは、いきなりのドリル頭突き&ドリルキックなのだ。低い位置から出されると反応するのが難しいうえに、ガードするとつかまれたりするので、手に負えない。弱のスーパー頭突きで攻撃できれば一番なのだが。

CPU▶パターンチェック

ヨガテレポートの出現直後にくるヨガフレイムが怖い。反応できれば単なる連続技のチャンスだが、ヨガテレポートはやはりビビる。何回もやって慣れるしかないだろう。







勝つためには、ダルシムの行動パターンをなるべく知っておくことだけだ。まあ、ダルシムに限ったことではないけれどもね。落ち着いて見ればスキだらけだ。

必勝秘伝 百裂張り手でまたもや楽勝!

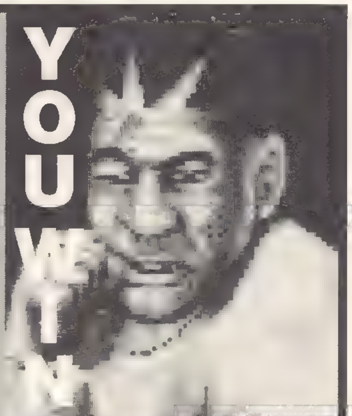
CPUのバイソンも、サンキエフ同様百裂張り手に弱い。パンチを出して相討ちにしてくる時はあるが、そのまま続けていれば最後には勝てるぞ。

CPUのバイソンはパターン性があまりないので、何も知らないといいようにやられてしまう。何をやってくるかというと、ダッシュアッパーを連発してくる、しゃがみパンチのコンビネーションで攻めてくる、跳びパンチ→ジャブ→ダッシュストレートと出してくる、の3つのパターンが適当に組み合わされているのだ。体力が減ってくると、ダッシュアッパーの回数が増えるので、しゃがんで待って攻撃しよう。本田はしゃがみ中キックが二段技なので、うまくいけば大ダメージとなるぞ。足払いで転ばせて、起き上がりに跳び蹴りで攻撃するのもいい。バイソンは、タイミングをよほど合わせない限りガードしないので、うまくいけば連続技が入るぞ。わかれば実に弱い相手だ。

CPU▶パターンチェック

バイソンの跳びパンチは強力だぞ。ジャンプが低いので、気をつけていないと喰らいやすいのだ。パンチのあとのジャブはCPU特権の連打パンチなので、必ず3発当たってしまう。

勝ちたいならば百裂張り手を連打してればいいし、それがイヤならダッシュアッパーを待って攻撃すればいいぞ。どちらにしても待った方が楽だ。

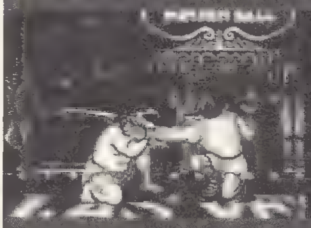


まだやるか!?
つぎは　ずつきの　まとにしてやるわ!!

←スタート直後からダッシュ[illegible]てくることが多いが、2回出すとやめてしまうことが多いので反応が遅れるとマズイ。しゃがみパンチでビシビシとやられると、やる気がなくなる。タイミングを見て。

←ダッシュアッパーに対してはしゃがんで攻撃するのが基本。しゃがみ中キックが二段技なので[illegible]

←急に[illegible]攻めてくることがある。[illegible]



[illegible]PUバイソンは、タイミングが[illegible]にうまいので、スーパー頭突きを出すのも辛い。よけいなダメージは[illegible]

←スーパー頭突きは[illegible]されてしまうので、[illegible]ないぞ。[illegible]がみパンチで押されている時に[illegible]ぐらいかな。まあ、無理に使う必要はないんだけどね。

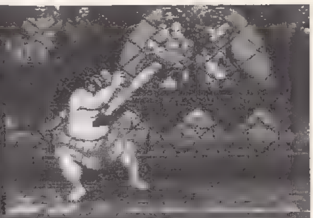
←CPUのバイソンは、一度転ばせたら起き上がりに足払いと重ねるように出すと、再び転んでくれることが多い。なぜかはよくわからないが、ラッキーなの[illegible]

←お待ちかね[illegible]百裂張り手[illegible]ボタンを連打しておき、あとは勝つまでひたすら押すだけだ。相討ちにされることはあるが、続けることが大事だ。

E.HONDA VS BALROG

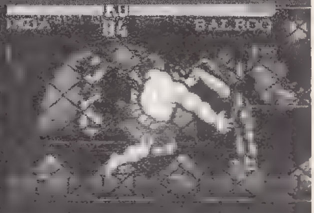
CPU戦パーフェクトハンティング

必勝秘伝 バックスラッシュを誘え!



→スタート直後はいろいろな技を出してくるぞ。しかし、絶対に投げにはこないので安心してガードに徹しよう。攻撃に転じるならば、跳び蹴りは必ず2回連続でくることを利用するか、三角跳びを待とう。

→三角跳びをしてきたら、さっそく立ち強キックの払い蹴りで転ばせて次の行動に移ろう。ここで注意したいのは、間合いが近いと立ち強キックが二段技の内股蹴りになってしまうことだ。[illegible]



→バルログを転ばせることに成功したら、起き上がりを狙って跳び込んでみよう。たいていバク転で逃げようとするので、[illegible]ければもう一度跳び蹴りでバク転を誘い、逃げなければそのまま攻撃に移ろう。

→バックスラッシュを[illegible]ところだが、無難なところは投げだろう。そのまま百裂張り手をガードさせて爪を折りに行くもよし、再び起き上がりを跳び蹴りで攻めるもよしだ。

→CPUのバルログは、体力が[illegible]来ると投げに来ようとするので、一気に勝負を決めてしまいたい。[illegible]ようなら、おとなしくガードしていると、爪になって大丈夫な時もある。

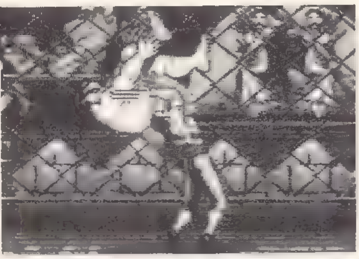
→スライディングに対しては、スーパー頭突きが有効だ。遠くからやってくる場合、しゃがんでじ〜っとしたあとに2回連続で出してくることが多いので、[illegible]

→バルセロナアタックやイズナドロップは、立ち強パンチで反撃するのが一番簡単かつ楽だぞ。バルログは勝手に真上に跳んでくるので、タイミングよくボタンを押すだけ[illegible] まあ、弱の頭突きでもいいんだけど。

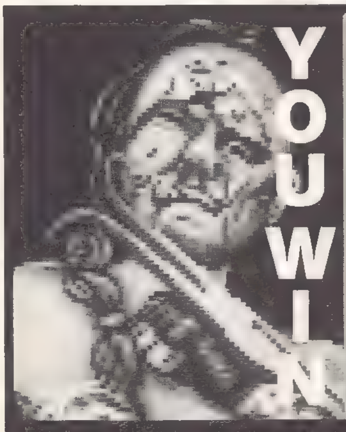
バルログに簡単に勝つといえばバックスラッシュ（バク転）を誘う以外は考えられないだろうな。もっとも簡単かつもっとも有効なのでぜひ使ってみよう。

CPUのバルログは四天王の中では弱い部類に入るだろう。理由は簡単、スキの大きいバックスラッシュを何らかの形で誘うことができるからなのだ。一度足払いで転ばせたあとの起き上がりに跳び蹴りなどを当てようとすると、よくバックスラッシュをするので、回転が終わった瞬間のスキを利用して投げや足払い、二段技など、好きなように攻撃してやろう。注意すべき点は、体力が減ってきた時に来る「投げ」ラッシュのみか。その他の攻撃は、跳び蹴りやスライディングはガードしてしまえば問題ないぞ。バルセロナアタックは強パンチや弱のスーパー頭突きで、ローリングクリスタルフラッシュはいつ来るか予想できるので、落ち着いて足払いで返そう。なんて弱いんだコイツ。

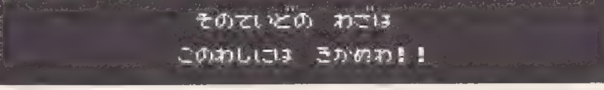
CPU▶パターンチェック



バルログの攻撃でもっともイヤなものは、「投げ」だ。その他の攻撃は、ほとんど前兆があるので反撃なりガードなりできるけど、「投げ」モードの時は、投げか爪かよくわからないからだ。



勝つためにはバク転を誘うのは、バルログに対する常識。もちろんCPUに対してだけだけれどもね。それだけやってれば、なんとかなっちゃうんだから不思議だ。



必勝秘伝 後ろで待ってりゃ勝てるぞ

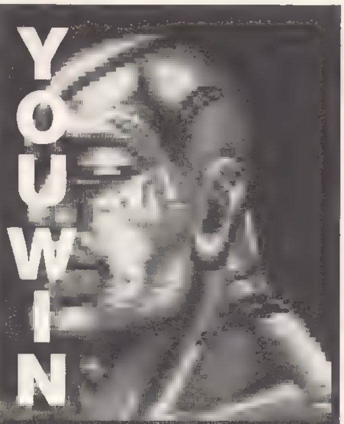
スーパー頭突きが役に立ってくれる数少ないキャラクターの1人がこのサガット。なぜかはよくわからないのだが、グランドタイガーショットが当たらないのだ。

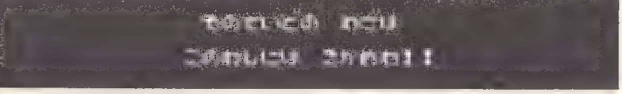
CPUサガットは、その異常ともいえる反応スピードによって、抜群の有効性を秘めたタイガーアッパーカットが強いのぞ。飛び道具のない本田としては、跳び蹴りでタイガーショットをかわして攻撃したいところだが、タイミングが少しでもズレると必ず反撃されてしまうので、ある程度慣れないと難しい。簡単に勝つ方法としては、サガットがグランドタイガーショットを撃ってくるのを待って、それをスーパー頭突きですり抜けて攻撃するのが一番楽だ。待っていれば必ずサガットは手を出してくるぞ。その他の返し技としては、跳び蹴りに対しては頭上に来た時には強パンチで、それ以外の時はガードが無難だろう。そのぐらいしか注意する必要はない。

CPU▶パターンチェック

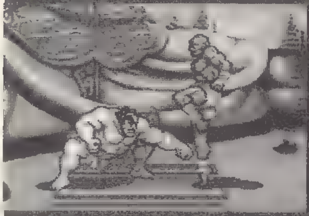
負けるパターンとして一番多いのは、やはり不用意に跳び込んでタイガーアッパーカットで撃墜されることだろう。3回も繰り返せば、ほぼ負けたようなものだ。

『ターボ』のキャラはCPUのパターンが大きく変わったので、とにかく慣れないと勝てない。簡単に勝てるようなパターンでも、タイミングを研究してみよう。

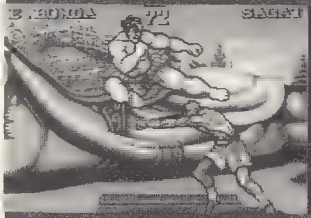




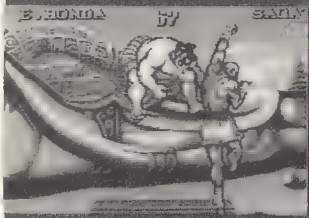
←スタート直後のパターンとして、2回連続で跳び蹴りをしてくる、というのがある。対応方法としては、1回めはとりあえずガードして2回めに強パンチを出すか、弱のスーパー頭突きなどを出すのがいいだろう。



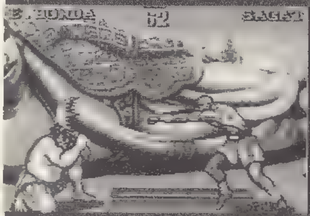
←同じくスタート直後にあるパターンとして、目の前で強キックを2回出す、というのもあるぞ。この時は、しゃがみ強パンチの出足払いで転ばせるのがベストだろう。まあ、特に問題はないが。



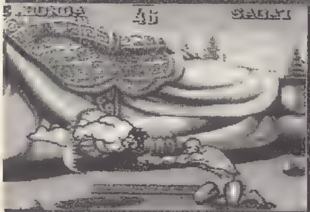
←タイガーショットを撃ってくる時は、跳び蹴りで攻撃しよう。タイミングとしては、1発めが画面から消える頃に跳び込んでいくのがベストかな。至近距離で[illegible]時は、しゃがんで[illegible]わして攻撃だ。



←タイガーアッパーカット!! とやられると心理的にも非常にイヤだし、何よりダメージが大きい。サガットが何もしていない時や、[illegible]十分過ぎるほど[illegible]



←体力がある程度減ったり時間が過ぎると、上下段にタイガーショットを連発してくるようになるぞ。上段に撃ってきた時は、跳び込んでもいいけど、[illegible]そなえてしゃがんで[illegible]といいだろう。



←[illegible]きた[illegible]と思ったら、タメておいたスーパー頭突きを出そう。すり抜けて飛んでいってサガットの手に当たるのだ。この『ターボ』ではなぜか弱でも抜けられるぞ!

←[illegible]オツカレサマ!

E.HONDA VS VEGA

CPU戦パーフェクトハンティング

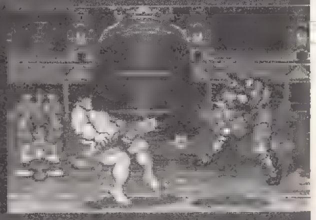
必勝秘伝 確実に技を当てていこう！

→スタート直後は、ベガが何をやっていようが垂直ジャンプをすることを頭に入れておこう。そうすれば、ごくたまにサイコクラッシャーを出してくる以外は絶対こちらが勝つぞ。このことを忘れるな！

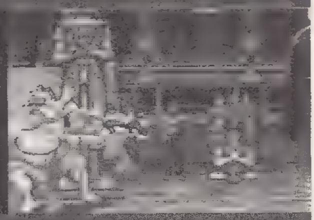
→垂直ジャンプをしなかった時にヘッドプレスがきたら、まずガード。当り前だけどね。すると、ベガはサマーソルトスカルダイバーを出さないで着地するので、壁際などの時は投げてしまうことができるぞ。

→体力が半分ぐらいになると、飛び蹴り、強パンチと連続で出してくるようになる。[illegible]てもいいが、下手をすると逆に投げられることがあるのだ。やはり飛び蹴りを立ち強パンチで返すのが、[illegible]だろう。

→「[illegible]」の後は、百貫落しまで[illegible]返し技で[illegible]するパターンが使えたのだが、それは通用しなくなっているのだ。じっとしゃがみガードで耐えたり、うろうろしたり、何をするかわからないぞ。

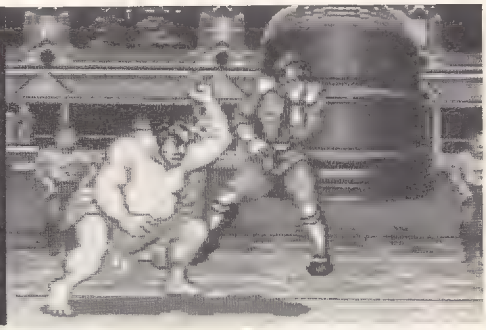


→スーパー頭突きでハメようと思っても、立ちキックが強くて思うようにいかない。それでも連発していればなんとかなるかもしれないが、ちょっと分の悪い賭けだ。めんどくさい人は、やるのもいいかもしれんが。



→サイコクラッシャーアタックを出してくるのには2通りあるぞ。いきなり弱のサイコを2回連続で出してくる時と、強キックを当ててからバックジャンプして出してくる時だ。ガードしたら、投げを狙ってみよう。

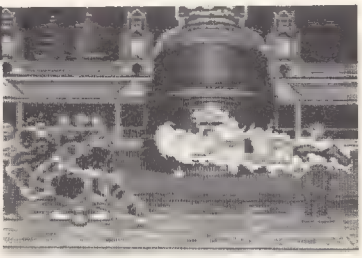
→つかつか歩いてきたら、投げられてしまうことがある。やはり垂直ジャンプキックを常に出しておくのがいいだろう。歩いてきたらジャンプキック、跳んできたら強パンチ。これが勝つための手段だ。



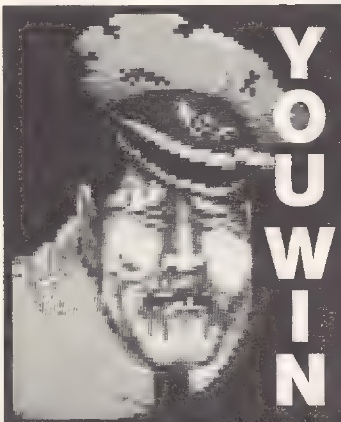
CPUのベガには垂直ジャンプキックが有効だが、あまり確実とはいえない。しかし、他に何をすればいいというわけでもないから困ってしまう。

CPUベガのスタート直後のパターンは、その場でキックを出す、歩いてきて何かをする、ヘッドプレスを出す、というところかな。とりあえず垂直ジャンプをすれば、どれが来ても大丈夫なので、相手の動きを見ながら跳ぼう。そのあとは、垂直ジャンプを繰り返しながら様子を見て、ベガが跳んでくるようなら立ち強パンチにもぐり込むようにして返すのがベストだぞ。歩いて投げにくるようなら、現び垂直ジャンプキックだ。そうこうしているうちに、キックを当てた後にダブルニープレスやサイコラッシャーアタックをしてくるようになるぞ。弱のスーパー頭突きで返すことができるので、有効に使おう。ここまで来れば、世界最強は君のものだ。本田の強さをまざまざと見せてやれ！

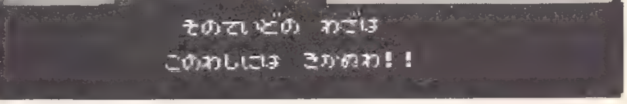
CPU▶パターンチェック



立ち強キック、それがベガの強さの秘密だ。というのは大げさだが、それぐらい強いのだ。しかもタイミングが絶妙なので困ってしまう。まさに帝王とでもいっておこうか。



ベガに対して、技を空振りするのはマズイ。タメなど関係なしにサイコクラッシャーアタックを出してくるので、どうしようもないぞ。勝ちたいのなら技を確実に当てよう。



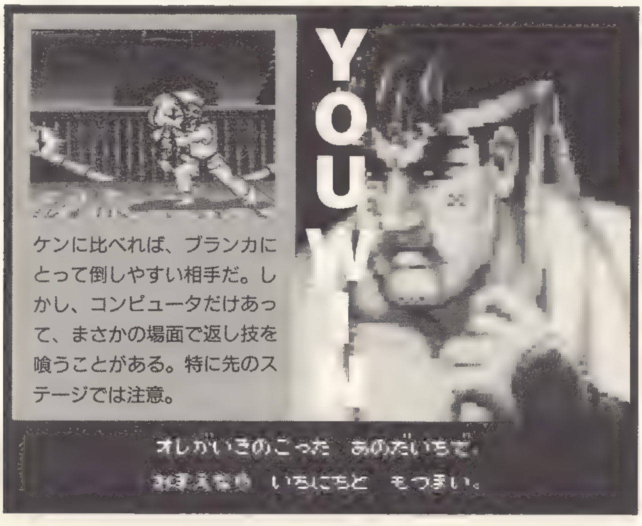
必勝秘伝 波動拳を跳び越せ!

リュウが波動拳を撃つタイミングを覚えて跳び込めば、簡単に三段攻撃を入れ、気絶させる事ができる。気絶させれば、もう一度三段攻撃を入れられるぞ。

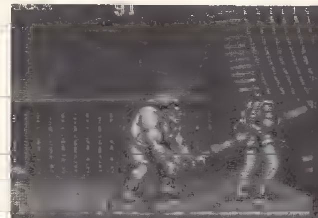
コンピュータのリュウは、ブランカにとって倒しやすい相手だ。なぜなら、攻撃のパターンを組み立てやすいからだ。リュウは波動拳を連続して撃ってくるから、次のタイミングが読みやすい。出るとわかっている飛び道具を跳び込すほど簡単なことはない。跳び込んで、三段攻撃（どの三段攻撃も、ダメージ的には大差がないので、大パンチ→立ち中パンチ→強足払いの三段でいい）を入れれば気絶するので、もう一度同じ技を入れれば、すでに$\frac{1}{3}$以上の体力差がついているはずだ。後は昇龍拳がギリギリ当たらない位置で、垂直ジャンプをして波動拳をよけ、落下中に強キックを出せば、リュウの頭にヒットするぞ。対人戦のために、遠距離で波動拳をよける練習をするのもいいかも。

CPU▶パターンチェック

とにかく、波動拳を出し続けてくるが、撃ちっぱなしなので恐れずに跳び込んでいける。攻めてくる時は、跳び強キック→強足払いのパターンが多い。早くガードしないと2発入るぞ。



ケンに比べれば、ブランカにとって倒しやすい相手だ。しかし、コンピュータだけあって、まさかの場面で返し技を喰うことがある。特に先のステージでは注意。



←スタート直後、リュウは後ろに下がる。ここは、パターンを確立するためにも、おとなしく追いかけておこう。リュウが壁際に行ってからが、戦いの開始となる。リュウがいきなり前に出ることは、まず無いぞ。

←リュウが壁際についたら、遅からず波動拳が飛んでくるから、前進するのをやめて、ガードをする用意をしよう。波動拳が出てからでも、跳び込むことも可能だが、これまたパターン作りのために、1発めはガードに[illegible]

←1発めの波動拳をガードすると、リュウは必ずもう一発撃ってくるから、1発めをガード[illegible]に跳び込め。ただし、リュウとの間合が遠いと、この間の連続攻撃が入らないので注意しよう。

←低め（リュウの膝のあたり）に強パンチ（遠い間合なら跳び蹴り）を当て、立ち中パンチ→強足払いと続けて、三段攻撃の完成。これでも気絶しない時は、転ばせた後に垂直ジャンプ強キック。

←失敗して逆にダメージを喰う時に、いくつかのパターンが考えられる。ひとつは、最初の近づきが足りなかった時、もうひとつは、跳び込んでから技を出すのが早すぎた時、あとひとつは、跳び込むのが遅れた時だ。

←突然出してくる昇龍拳には注意。体力の減っているリュウに反撃のチャンスを与えてはいけない。跳び込みキック→強足払いの連続攻撃はやっかいだ。竜巻旋風脚は、なぜか歩いていると当たらないのだ。

←立ち弱パンチをリュウの目の前で空振れば、足払いを誘える。そのスキにこっちも足払いを出して、転ばせたりもできるが、コツコツと技を当てるより、一気にいかないと、後がやっかいだ。

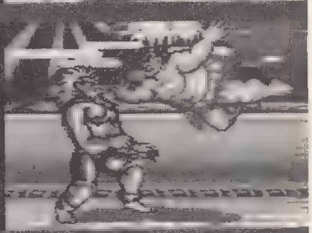
BLANKA VS E.HONDA

CPU戦パーフェクトハンティング

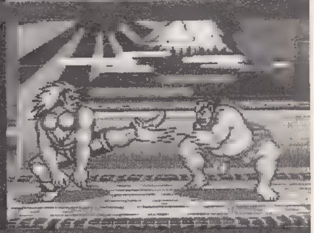
必勝秘伝 一気にKOを狙え！

→スタート直後、いきなり跳び込んで三段攻撃を狙ってみよう。返されてもともとだ。これで本田を気絶させ、連続攻撃を入れておけば、後は画面端でガードしているだけでも、守りきれる[illegible]になるぞ。

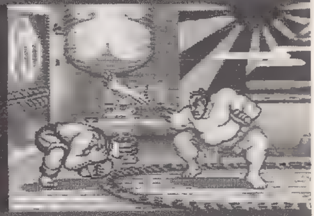
→イージーに勝ちたい人は、垂直ジャンプ強キック戦法をお勧めする。しかし、これだけをやるのでは、逆にコンピューター（イージー）に負けても文句は言えない。対人戦を考えると、普通に戦った方がためになる。



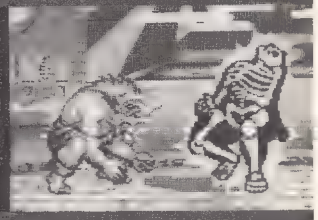
→スーパー百貫落としは、何が何でも食らうな。まともに直撃されると、大ダメージの上に気絶することが多い。下手に返そうとするより確実にガードを。[illegible]もつぶされることが多いぞ。



→垂直キックを[illegible]、弱キックとパンチ。スーパー頭突きや百裂張り手、はては、ベガのサイコクラッシャーアタックまで返せてしまう。ただ、出る時間が一瞬だけに、慣れないと当てられない。



→本田の攻撃は、一撃のダメージが大きく、また、百裂張り手やスーパー百貫落とし[illegible]すると気絶してしまう技が多い[illegible]、ガードを[illegible]してくる。しかし、ガードばかりだと、本田も[illegible]。



→多くの返し技があるので、本田には使いにくい電撃。しかし、本田の跳び込みや、スーパー頭突きには強いのだ。ローリングはコンピュータ戦で無理に使う必要はない。しゃがみパンチや百裂張り手で返されてしまう。

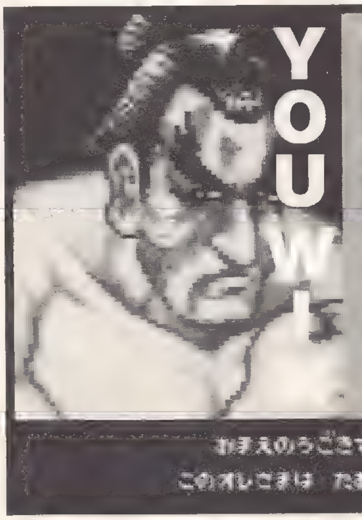
→[illegible]も有効。コンピューター戦はフェイントが効かない[illegible]、対人戦ほど有効には使えないが、離れてからローリングを出して、本田の後ろに回って[illegible]電撃は使えるぞ。

一気にたたみかけるのがいい。三段攻撃を正確に入れること、垂直ジャンプキックを上手に使うことが大切だ。電撃は返されやすいので使い方が難しいぞ。

相手に攻撃のチャンスを与えると、大変にやっかいだ。スタートしたらすぐに強パンチからの三段攻撃で勝負をつけてしまいたいところだ。しかし、コンピュータの本田の返し技のうまさときたら、達人も真青なので、うまく連続攻撃が入るかは、運になってしまう。場合によっては、イージーな倒し方もある。スタート直後から垂直ジャンプを繰り返し、本田が近づいてきた時だけ、強キックを出せばいい。垂直強キックはブランカの技の中でも1、2を争う便利さだ。リーチが長くて、強力だし、スーパー頭突きや百裂張り手も撃墜できる。ただ、この垂直ジャンプキック戦法にも弱点がある。密着されての喰らい投げと、スーパー百貫落としだ。この2つの技には注意だ。

CPU▶パターンチェック

コンピューターは、こちらの跳び込み攻撃をかなりの確率で、一方的に撃墜するか、相討ちにしてくる。それ以外では、スーパー百貫落しに注意。返さないでガードするのが正解だ。



コンピューターの本田は、いきなりスーパー百貫落としを狙ってくる。追いつめられた時、これに反応できないと、一気に気絶してあっさり負けてしまう。

必勝秘伝 相手のズルさにあきれろ!

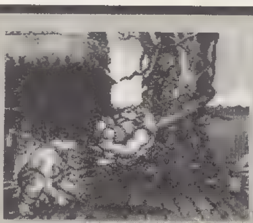
とにかく、よく跳ぶので、跳んできたところを、垂直ジャンプ強キックで撃墜。ローリングに電撃を当てようとすると、逆にジャンプで近よってくるので注意。

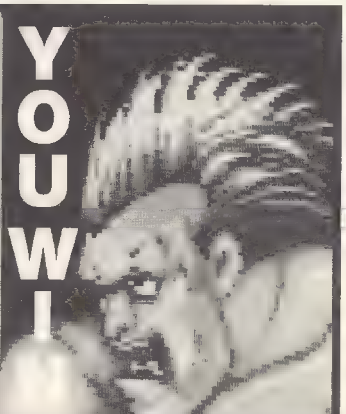
コンピュータとはいえ、同キャラだからといって、まともに戦おうなんて思わない方がいい。コンピュータのブランカは、連続して画面をローリングで往復し、歩きながらバーチカルローリングを出す。はっきり言ってズルい。まともにやりあわないために、返し技中心でいこう。ジャンプやローリングは垂直ジャンプキックで返せる。バーチカルローリングは早めの強パンチか電撃で返せる。電撃は、ローリングも返せるが、コンピュータのブランカは、こっちが電撃を出しているのを見ると、ローリングをやめて、ジャンプ攻撃に切り替えるので注意が必要。

こちらから跳び込む時は、強パンチか強キックで十分間合をとる。相手の起き上がりは狙わない。

CPU▶パターンチェック

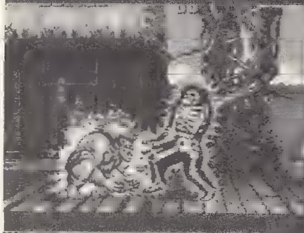
バーチカルローリング→電撃と強パンチ→強キックが、コンピュータブランカの2大連続攻撃だ。ただし、バーチカルローリングの方は、歩いてから出す、ズルイもの。



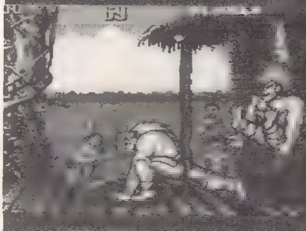


“たら”や“れば”は嫌だが、コンピュータのように、ローリングの連続で画面を往復できたり、歩きながらバーチカルローリングが出せれば、最強になれるのに…。

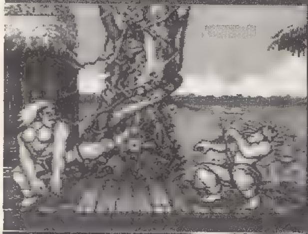
←スタート直後は、立ちガードでもして、相手の動きを見ている方がいい。いきなり跳び込んでも、返されるか、相討ちになる可能性が高い。相手が前に出てきた時は、垂直ジャンプ強キックを当てよう。



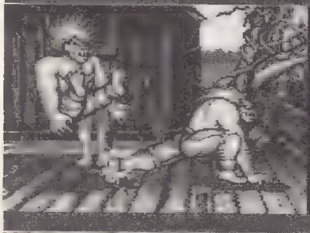
←バーチカルローリングは、相手のよく使ってくる技。これにはパターンがある。それは、2度連続で出してくること。反応が間に合うのなら、電撃を出して撃墜しよう。歩きから出すズルイものには注意だ。



←目の前で垂直ジャンプをくり返している時は、強足払いで転ばせてしまおう。ポイントは、近づきすぎないこと。こっちの足払いがギリギリでヒットする間合いに、素早く近づいて決めることだ。

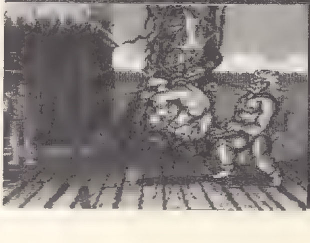


←本田戦同様、ブランカにも立ち強キックは効く。これでしゃがみ強パンチやローリングアタックも返せてしまう。ただ、近距離からローリングを出されると、反応しきれないので注意が必要だ。



←コンピュータのブランカは、連続技を二段以上入れにくることはあまりない。跳び技からの場合は、強パンチや強キックで止めるし、バーチカルRの後も電撃だ。しかし、その後の攻撃に当たりに行って気絶することも多し[illegible]

←ブランカが電撃を出し続けて動かない時は、ローリング系を狙っていると思え。跳び込んで早めに強パンチを出してダメージを与えてもいいが、バーチカルローリングやローリングアタックを喰らわされることも多い。



←実は対ブランカ戦にもイージーな戦い方がある。それは、ローリングを連発するだけ。相討ちになろうが、返されようが、レバーをずっと溜めて、ローリングだけを出す。とっても簡単だけど、とってもつまらないぞ。

必勝秘伝 中足払いで誘え！

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

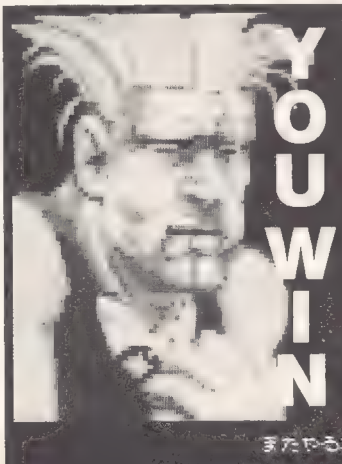
[illegible]

まともに戦うと、サマーソルトでバッサリやられるので、中足払いでガイルの強足払いを誘い、ローリングアタックをヒットさせる戦法が確実だ。

相手が立っているからといって、跳び込んではいけない。いきなりサマーソルトを出されるぞ。ソニックブームを出した後に跳び込むのも、同じ理由で危険だ。しかし、何もしないで待っているのもダメ。勝つためには、ガイルの足払いが届かない距離でしゃがんで中キックを出す（中キックもガイルの足払いが当たらない距離に出す。当たると転ばされてしまうから）。すると、ガイルは強足払いを空振るので、ローリングを当てる。遠い間合の場合も同様で、同じことを繰り返していれば、ガイルはジャンプしてくるので、ローリングかバーチカルローリングで落とす。注意するところは、足払いの間合をおぼえることと、遠距離の時、跳ばないでソニックブームを連射しているパターンがあることだ。

CPU▶パターンチェック

ガイルはブランカの技のカウンターをとる技が多い。足払い系は、よくて相討ちにされる。しかし、カウンターを狙ってくるのがわかっているので、逆にパターンを組むことができる。

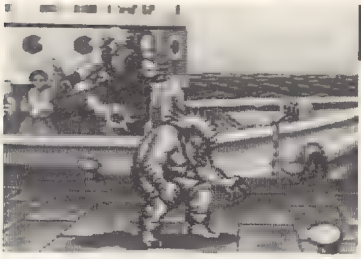


跳び込んでもしかたがないので、コソコソいくことを勧める。運よく三段攻撃などが入っても安心してはだめ。ガイルは攻撃をガードさせてからの投げを狙ってくるからだ。

必勝秘伝 あわてなければ勝てる?

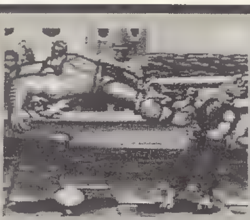
リュウと同じく、波動拳のタイミングをおぼえて、跳び込んでも勝てるが、あまり動かずに返し技を狙っていった方が確実に勝てる。そのためには、あわてないことだ。

コンピュータのケンは、リュウと違い、画面狭しと暴れ回る。暴れることに関しては一歩も引かないブランカだが、勝ちを狙うのならあまり動かず、おとなしく戦った方がいい。ケンは待っていれば必ず攻めてくるので、それを返していこう。ただ、ケンはいろいろな種類の技で攻めてきて、しかも返しづらい。例えば跳び蹴りにしても、リュウと違って背中側のガードが逆になる部分を連続で狙ってくる。これにあわてては、一瞬のうちに倒されてしまうのだ。あせらずによく見ると、ケンの攻撃はスキだらけだ。言ってみれば、手数の多さがそのままスキになっていると言える。対人戦で強敵になるケンだけに、コンピュータを相手にじっくり返し技の練習をしておこう。

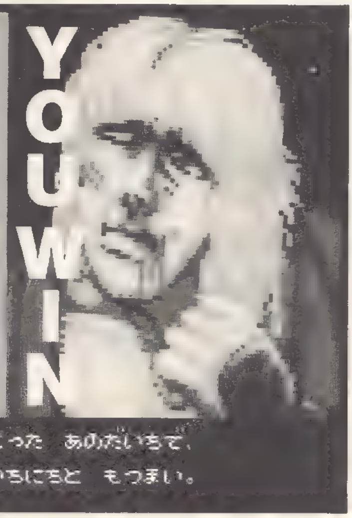


CPU▶パターンチェック

ケンの攻撃で嫌なのは、強昇龍拳、逆ガードになる背中蹴り、ガードしていると、いきなり近づいて地獄車などがある。それだけなら、かなり強敵だが、波動拳があるために逆に勝てるぞ。

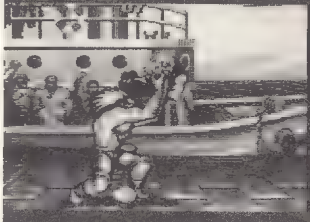


あわてさえしなければ、勝てる。ケンが波動拳を撃たなければ、どうやって近づいたらいいのかわからないが、しっかりと撃ってくれるので、そこに突け込めるぞ。



←スタート直後、竜巻旋風脚をしてきたら、落ち際をしゃがみパンチで返すといい。噛みつきを狙ってもいいが、ケンの昇龍拳で逆にやられることも多い。反応に自信があれば、電撃を出すのが一番だが…。

←バックジャンプをしたり、間合を離したりすると、波動拳を撃ってくる。攻めるのなら、波動拳を撃っている時がスキになるので、ジャンプで跳び越えて攻撃しよう。ジャンプが遅れると、もちろん強昇龍拳だ。

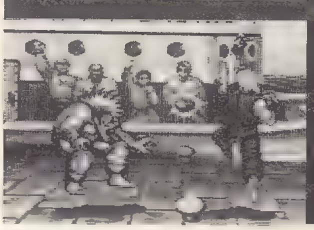


←ジャンプキックを狙ってきたら、迷わず強パンチで撃墜しよう。早く落としておかないと、逆ガードになる背中蹴りを連続で出されてしまう。この技にあわてなくなれば、ケンに接近されても怖くない。

←こっちがガードしている時に、急に近づいてきたら、何を狙っているかわからないので、とりあえず、しゃがんでガードをしよう。立ってガードをしていると投げられてしまう。敵が技を空振ったら、転ばせてしまえ。

←ローリングアタック、バーチカルローリングは、どちらも使う必要がない。バーチカルローリングは対空になるが、強パンチの方が絶対有効だ。しかも使い時を間違えると、昇龍拳のえじきだ。

←リュウの時には有効だった、垂直ジャンプ強キックだが、ケンにはあまり使わない方がいい。ケンの強昇龍拳は角度がついているので、かなり遠い間合でも撃墜されてしまうからだ。空中戦に使用するのは可だ。

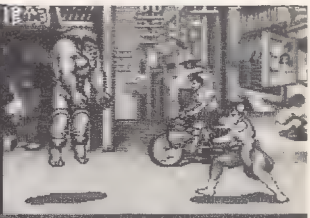


←ケンの昇龍拳には、きっと手を焼くぞ。しゃがみ強キックやパンチ、電撃、ローリングなどは驚くほど遠い間合からヒットされてしまう。しかし、滞空時間が長いので、一度空振りさせてしまえばOKだ。

BLANKA VS CHUN-LI

CPU戦パーフェクトハンティング

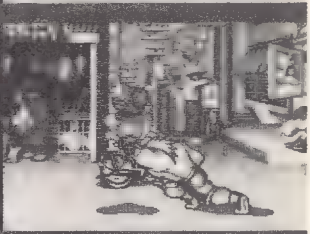
必勝秘伝 気楽にいってもOKよ!



→気功拳は2連続で撃ってくることが多い。例によって、2発目を跳び越して攻撃しよう。強パンチなら、タイミングが遅くなっても勝てるぞ。しかし、あまり早すぎると投げられてしまうので注意。

→三角跳び系の技とジャンプからの技は、ほぼ完全に立ち強パンチで返すことができる。ただ、踏みは場所によって返せないので注意だ。ジャンプしてくる途中に、垂直ジャンプキックで撃墜してもいいぞ。

→春麗が歩いて近づいてくるようなら、下手に足払いを狙うと転ばされるので、バーチカルローリングを狙ってみよう。春麗は、頭上に落ちてきたバーチカルローリングを急に返せる技を持っていないぞ。



→スピニングバードキックを出されたら、しゃがみ強パンチで撃墜してもいいが、落下地点によってはダメージを喰らうので、垂直ジャンプで待って、落ち際に強キックを当てるのが一番安全だ。

→コンピューターの春麗は、平気でハメまがいの攻撃をやってくる。強パンチ→中キック→投げなどはちょっと返せない。接近されてからのしゃがみ中キック→投げも同じだ。まあ、近づかせなければいいんだけどね。

→ローリングアタックは、あまり使わない方がいい。ローリングアタックは春麗の弱パンチで返されてしまうからだ。もし、使うとしたら、弱ローリングを当てずに、高速移動とか、接近に使う程度だ。

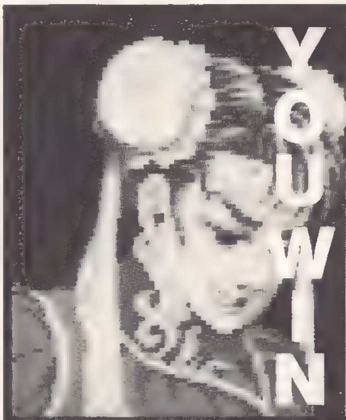
→対人戦では怖いが、コンピュータが使ってもあまり怖くない技に、春麗のしゃがみ強キックがある。ただしこれには、ブランカの技を返して転ばせてしまう強さがある。特にしゃがみ強パンチを返されるのが痛い。

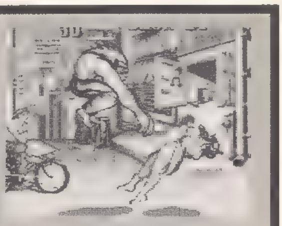
春麗の基本的な攻撃は跳び系の攻撃。しかし、ブランカの立ち強パンチは、ほとんどの跳び技を返せるので、勝負は見えている。ただ跳び込んでくる春麗には負けない。

コンピュータの春麗は、撃墜されても、撃墜されても跳んでくるので、勝負にならない。垂直ジャンプ強キックと強パンチだけで勝ててしまうからだ。気功拳を撃ってきても、ブランカのジャンプ強パンチの方が強いので、これまた楽勝。ただ、三段攻撃をしても気絶しないことが多いが、起き上がりに技を狙ってきて、こっちの攻撃に当たって気絶してしまうので、やっぱり楽勝。春麗と戦う時は、新しい技の開発とか、対人戦へ向けての技の練習をするといい。コンピュータ戦で注意することは、特にあげるとすれば、ハメだけだ。例えば、跳び込み強パンチ→中足払い→投げなどのバリエーションは辛い。しかし、そういう間合になるまえに勝負が終わっていることが多い。

CPU▶パターンチェック

出てくる攻撃に、跳び込みキック、スピニングバードキック、百裂キック、気功拳、投げ。しかし、怖い技はひとつもない。どれを出しても返し技があるからだ。軽い気持ちでいこう。

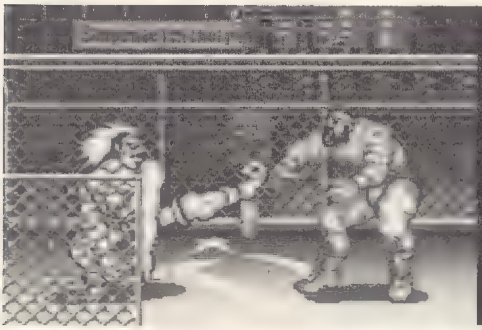




怖い攻撃がまったくない敵と戦うのが、どれほどつまらないかわかると思う。やっぱり、負けるか負けないかギリギリのラインで戦えなきゃね。対人戦だと熱い戦いになるぞ。

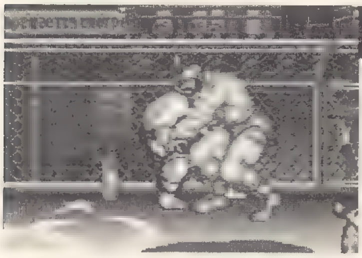
おまえのうごきでは、
このオレさまは　たおせまい!!

必勝秘伝 喰らい投げに注意!



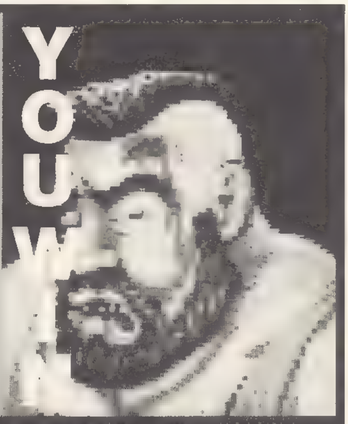
春麗と同様、コンピュータのザンギエフもブランカにとってイージーな相手だ。スタート直後から垂直ジャンプ強キックの繰り返しで決着がついてしまう。

ザンギエフを、イージーに倒そうと思ったら、垂直ジャンプ強キックをしているだけでいい。これなら、相手の喰らい投げにさえ注意していれば勝利は間違いない。が、これではあまりにもつまらない。せっかく当たり判定の大きいザンギエフが相手なのだから、連続技や、足払い、対空攻撃の練習をしよう。対戦に備えての練習は、とても役に立つと思う。なぜならザンギエフの攻撃は、知らないと返せないものが多いのだから。練習メニューとしては、ザンギエフが跳んできたら、立ち中パンチで撃墜する。ザンギエフの接近やダブルラリアットを立ち弱キックで返す。地獄突きと相討ちにならないように、手首にしゃがみ強パンチを当てる、などがある。きっと実戦で役に立つぞ。

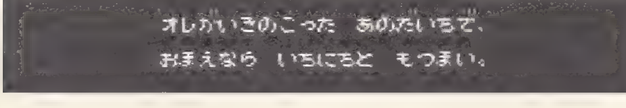


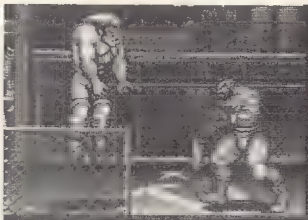
CPU▶パターンチェック

イージーに戦うのなら、喰らい投げに気をつけていればいい。いろいろ試しながら戦うのなら、強足払い、地獄突き、ボディーアタックなどに注意しなければならない。

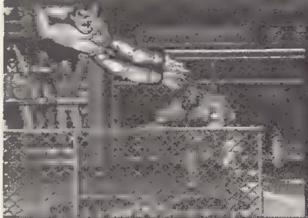


恐らく対人戦でも、ブランカはザンギエフにとって嫌な相手だろう。絶対有利なブランカが、コンピュータに負けるとしたら、それは油断しか考えられない。



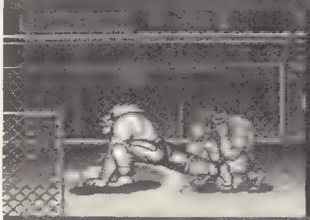


←[illegible]で、[illegible]確実に[illegible]したいのだったら、スタート直後にバックジャンプして間合を取ろう。そして、ザンギエフが近づいてくるまで、ジャンプを繰り返して様子を見ていればいい。

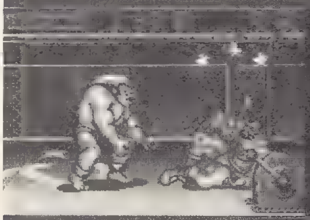


←前に歩いて、もしくは、ボディーアタックで近づいて来たら[illegible]

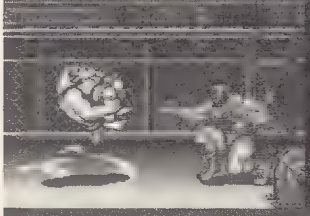
←[illegible]



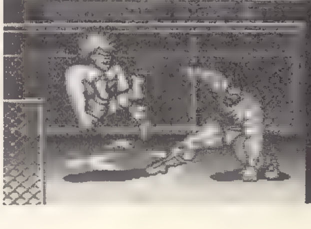
←[illegible]かろうが関係なく、その後に中足払いや強足払いをやるのだ。近づけば近づくほど、喰らい投げされやすいので、間合を取れ[illegible]



←[illegible]ジャンプ強キックを重ねれば、ほぼ気絶するぞ。



←ザンギエフにやってはいけないことの1つに、ローリングがある。ローリングアタックを出すと、ザンギエフは地獄突きで[illegible]



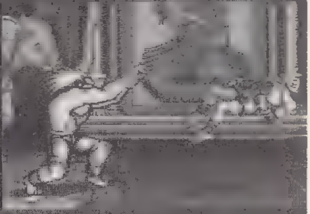
←[illegible]を返されて、転ばされてしまうのだ。コンピュータだからまだいいが、対人戦だとアウトだ。

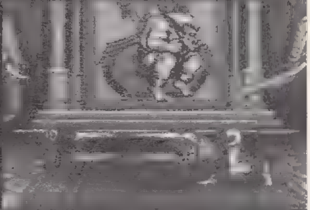
BLANKA VS DHALSIM

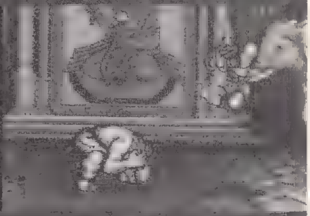
CPU戦パーフェクトハンティング

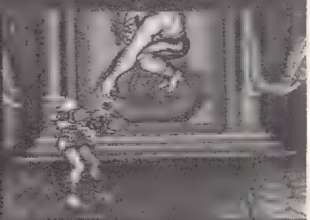
必勝秘伝 暴れろ! 追いかけろ!!

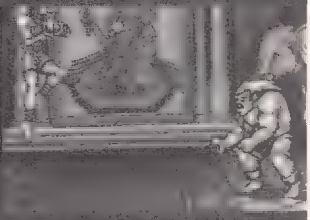
→スタート直後、ダルシムが後ろに下がっていくようだったら、様子を見ているといい。無理に追いかけていく必要はない。もし、追いかけるとしたら、中パンチで跳んでいくのがいい。これなら、空中戦にも強い。


→ドリル頭突きできたら、立ち強パンチで返すのが安全だ。立ち中パンチは遅めに出しても、一瞬で出るし、見た目よりも判定が大きいので、ザンギエフやダルシムには、大変有効な対空兵器となる。

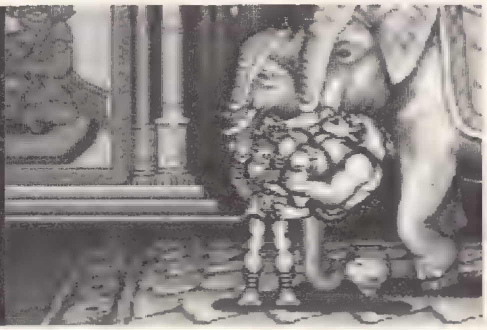

→ダルシムがパンチを出しながら近づいて来たら、伸びてきた手をタイミングよく跳び越えて、三段攻撃を狙ってしまおう。ダルシムが手を引っ込め始めた頃に、攻撃が当たるようにするといいぞ。


→手や足を跳び越える時だけでなく、ヨガファイヤーを跳び越える時も、タイミングが悪いと、ヨガテレポートで消えて、逃げられてしまう。しかし、逃げられてもあわてってはいけない。ブランカなら、簡単に追いつくぞ。


→ダルシムの出現モーションが見えたら、ジャンプをして、三段攻撃の準備をしよう。ダルシムは、出現した瞬間にヨガフレイムを出すことが多いが関係ない。三段を入れてしまえ。タイミングさえあえばバッチリだ。


→ヨガテレポートで逃げられた後、間合が離れてしまった時は、無理に追わない方がいい。中途半端な位置から跳ぶと、ヨガフレイムで燃やされてしまう。垂直ジャンプをしておいて、強キックを出すのも手だ。

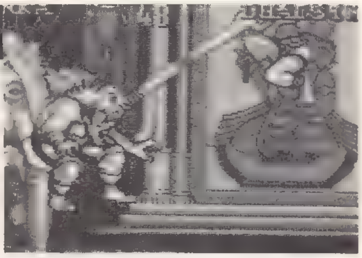
→リュウ、ケン、春麗と同じく、ダルシムもヨガファイヤーを連続して出してくるクセがある。一発めのファイヤーを飛び越したら、すぐにジャンプして三段を入れにいこう。これもタイミングが悪いと、逃げられるぞ。

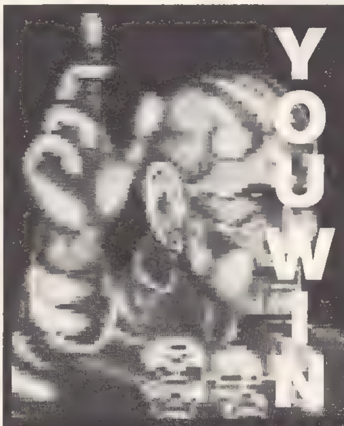

基本的には、自分のやりたいように暴れてかまわない。ダルシムは攻めて攻めて、攻めまくるのが正しい。相討ちも可。消えるダルシムと追いかけっこになるだろう。

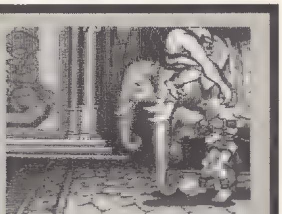
跳び込む時に中パンチを出していれば、かなり多くの攻撃を返せる。多少攻撃を喰らっても、気絶でもさせられない限り、取り返すことができる。ただ、ブランカが攻撃を与えようとした瞬間、ダルシムはテレポートで逃げるので、イライラせず、あわてずに追いかければ、そう苦労もなく倒せるだろう。跳び込まずに、遠い間合で戦う時は、立ち弱キックを連打しているといい。ダルシムの伸ばしてきた、手足の先端を蹴ることができるぞ。ダルシムが自分から接近して攻めてきた時は、立ち強パンチや中パンチで撃墜し、スライディングで攻めてきた時には、垂直ジャンプ強キックを当てるといい。ローリングは、伸びた手足と相討ちになることが多いが、相手のダメージの方が多いぞ。

CPU▶パターンチェック

ダルシムは遠くの間合からキックやパンチをしたり、ヨガファイヤーを撃ってくる。こっちが攻めると、テレポートで消えるが、出現モーションが見えてから追いかけても間に合う。






コンピュータのダルシムは、あまり考えなくても倒せる相手だ。逆に考えるよりも、次々と技を出して、追いかけている方が楽に倒せるかもしれない。

必勝秘伝 いろんな技の練習台に!

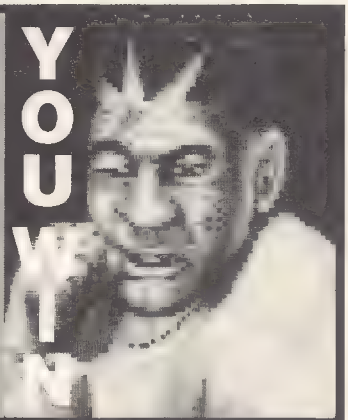
バイソンは電撃に弱い。電撃を出しているだけでも勝ててしまう。その外にも、垂直ジャンプやしゃがみ中キック、強足払いだけでも勝てるぞ。

対人戦のブランカ対バイソンは、圧倒的にバイソンが有利なのだが、コンピュータ戦になると、非常にイージーになる。コンピュータのバイソンは電撃を返せないからだ。垂直ジャンプキックを繰り返しても、勝手に当たりに来て倒されてくれる。しかし、そんな倒し方をしていては、対人戦で勝てなくなるので、コンピュータ相手に練習した方がいい。練習メニューは、ダッシュ系攻撃を垂直ジャンプ強キックで撃墜。立ち弱キックでバイソンの前進を止める。ダッシュ系攻撃に足払いやしゃがみパンチをあわせる、などがある。バイソンの攻撃で気をつけなければいけないのは、ザンギエフの時と同様、相手の喰らい投げ(ヘッドボマー)と急な猛攻撃に注意することだ。

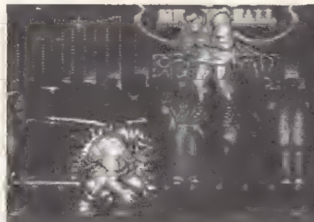
CPU▶パターンチェック

バイソンに負けるパターンは、急にダッシュストレートで攻撃→狂ったような猛攻(連続攻撃ではない)か、歩いてきて急にしゃがみ強キック→猛攻という2つだ。あわてないでいこう。

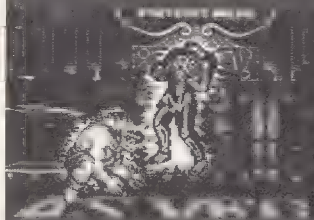
バイソンに限らず、コンピュータとキャラクターには、イージーに戦えるパターンが多い。しかし、そんなパターンは人間に通用しない。イージーパターンを多用するな。



オレがいきのこった あのだいちで、
おまえなら いちにちと もつまい。

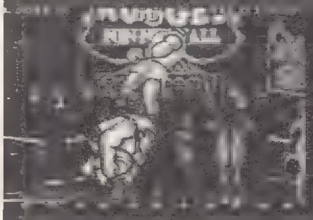


→スタート直後、パンチボタンを連打しておけば電撃が出る。何も考えないで電気を出していよう。バイソンがパンチを出して跳び込んでくるが、あわてず[illegible]を止めてはいけない。



→電撃を出し続けていれば、バイソンが、どんなジャンプ系の[illegible]

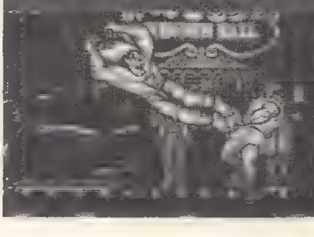
→普通に戦う時は、レバーを[illegible]



→1種類めは、バイソンがシ[illegible]ーリングを出せば確実に撃墜できる。[illegible]ブランカのしゃがみ中キックで誘うこともできる。

→2種類めは、[illegible]せてもいいし、中足払いを2[illegible]トレートだったら、早めに強足払いを出して転ばせよう。

→強足払いで転ばせた後は、バイソンの起き上がりに、垂直ジャンプ強キックを出しておくといい。相手が攻撃を狙っていればヒットするし、ガードされても間合が離れるから、次の攻撃の準備ができるのだ。



→これもイージーな方法なのだが、バイソンの目の前で垂直ジャンプ強キックを繰り返していれば、勝手に当たりに来て、ダメージを受け続けてくれる。もちろん、対人戦だとタイミングを合わされ、撃墜されてしまう。

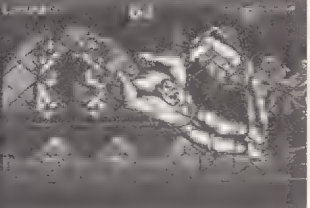
BLANKA VS BALROG

CPU戦パーフェクトハンティング

必勝秘伝 バク転のスキを突け!

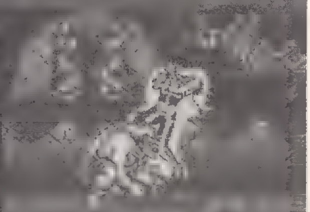
→バルログが三角跳びを出すまで待つのも手だ。ブランカは、バルログをいじめるための返し技をたくさん持っているので、待っていれば楽勝できてしまうだろう。下手に攻撃を仕掛けて、反撃されるくらいなら待とう。

→三角跳びをしてきたら、足払いで転ばせるといい。転ばせておけば、次の攻撃に続けることができる。[illegible]

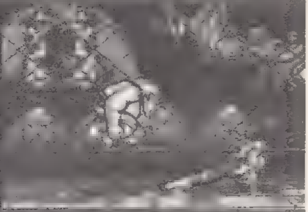


→[illegible]バルログの起き上がりを狙って、[illegible]の攻撃をしよう。[illegible]バク転で逃げるので、すぐに追いかけよう。

→[illegible]しまおう。バルログを転ばせたら、さっきと同じように、起き上がりにジャンプ攻撃を狙う…この繰り返しだけでも勝てるぞ。



→[illegible]バルログが跳んだ瞬間にパンチボタンを連打して、電撃を出すことだ。これでバルログは痺れてしまう。



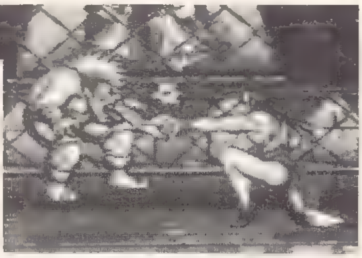
→コンピューターがスライディングを狙っているのがわかれば、ローリングアタックを溜めておけばいい。ローリングがスライ[illegible]

→[illegible]はない。何と一方点なのだ。[illegible]て、電撃をガードさせ続ければ、簡単に折ることができる。攻撃範囲も小さくなるから一石二鳥だ。

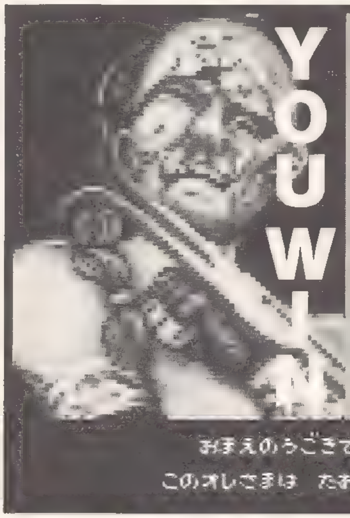
バルログは動きが早いうえにバックスラッシュ（バク転）でこっちの攻撃をすかしてくるので、返し技や、次の技と技をつなぐ練習になるぞ。

バルログの素早い攻撃にどこまでついていけるかが、勝負になる。バルログにはバックスラッシュという無敵技があって、ダルシムのヨガテレポートと同じ感覚で、こっちの攻撃をかわしてしまう。ただし、ヨガテレポートと違って、移動先がばっちりわかるので、簡単に追いかけることができる。とにかく、バルログは速いので、返し技がどれだけ正確に反応できるかが問題なのだ。しかし、ブランカはバルログの技に対しての返し技が豊富にあるので、慣れさえすれば、絶対に勝てるようになる。逆に考えれば、バルログのスピードについていけるようになったら、他のキャラクターのスピードには無理せずついていけるようになるだろう。攻め時と守り時をちゃんと考えて戦おう。

CPU▶パターンチェック



コンピューターのバルログは、三角跳び系の攻撃で近づいてくることが多い。後は、必殺技とスライディングキックに注意。スライディングは電撃を返してしまうぞ。

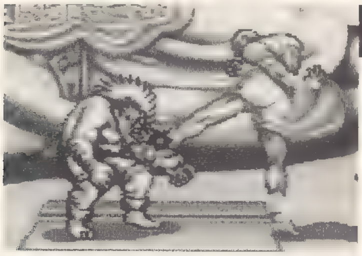


返し技を知っていて、後はスピードに慣れてしまえば、なんてことない相手だ。ローリングアタックやバーチカルローリングは返し技に使う程度で、無理に出す必要はない。

必勝秘伝 タイガーショットを素通りだ

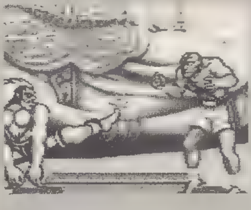
跳び込むタイミングさえ間違えなければ、負けることはない。しかし、ちょっとでもタイミングをミスると、タイガーアッパーカットのえじきになるから注意だ。

普通のキャラなら、しゃがんでいればサガットの上段タイガーショットに当たらない。それはブランカも同じだが、さらに、歩いているとガードする必要もなく、通り抜けることができてしまう。背の低いブランカならではだ。サガットが上段タイガーショットを撃ってきたら、迷わず近寄って、しゃがみ強パンチを当てたり、強足払いで転ばせる。下段タイガーショットを撃ってきた時は、ガードするか、跳び越える。跳び込んでも、無理して三段攻撃を入れる必要はない。タイミングが遅れると、強引にアッパーカットを出してくるからだ。サガットは、一度攻撃に回ると、なかなか攻めの手をゆるめずにガンガン攻撃してくるから、できれば反撃のチャンスを与えたくないものだ。

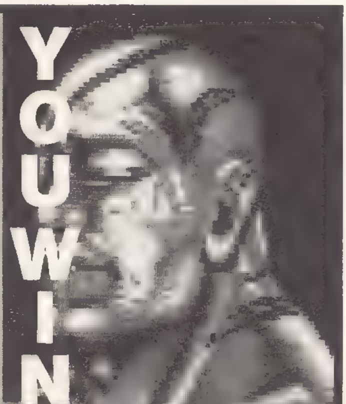


CPU▶パターンチェック

遠距離の時はタイガーショットを撃ち分け、近距離になると、キックとタイガーショットで押してくる。近距離時の強キック、2連続空振りをした時に攻撃するのがいいだろう。



強引に跳び込んでもタイガーアッパーカットで撃墜されるのがオチなので、それさえなければ勝てる。タイガーショットの通り抜けをフルに使って倒せ！

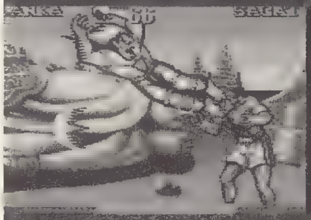


←サガットがジャンプしてきた時は、立ち強パンチで確実に迎[illegible]していこう。最初にダメージを受けると、サガットはガンガン攻撃してきて、攻めの手を休めようとしないので、やっかいなことになるぞ。

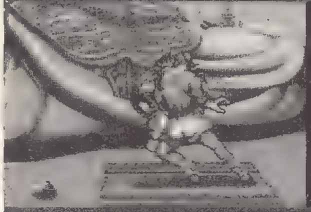
←強キックは、2回連続で空振りする。2回目にキックを出した瞬間に、強足払いを出せばサガットを転ばせることができる。転ばせたあとは、下手にパンチ・キックを出すよりも、[illegible]を出していくのがいい。

←これが、上段タイガーショットを通り抜けた瞬間だ。飛び道具に[illegible]で向かっていく[illegible]れて、普段では考えられない[illegible]で、最初はビビってしまう[illegible]。リュウ、ケンの旋風脚を[illegible]けるのと、同じ理由だ。

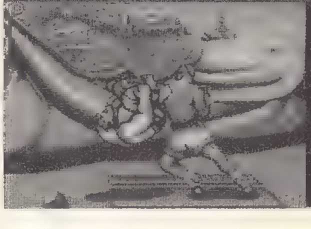
←上段タイガーショットを通り抜けたら、そのまま接近しよう。サガットは、飛び道具を出した直後なので動けない。パンチを入れるか、転ばせるかしてしまおう。ちなみに、下段タイガーショットは通り抜けられない[illegible]



←タイガーショットを連発してきたら、モーションが見えた瞬間に跳び込もう。遠距離の場合は、強キックかパンチを一発[illegible]て下がり、近距離の時は迷わずに三段攻撃を入れてしまおう。跳び込むタイミングが悪いと…



←タイガーアッパーカットで撃墜されてしまう。また、距離が遠い時に跳び込んで、強引に三段攻撃を入れようとしても、強引なタイガーアッパーカットで撃墜されてしまう。[illegible]



←普通にローリングアタック[illegible]バーチカルローリングを出すと[illegible]とも簡単にタイガーアッパーカットで撃墜されてしまう。迎撃されるのがわかっている技を出すのはやめよう。無理な技の連発は負けにつながるぞ。

BLANKA VS VEGA

CPU戦パーフェクトハンティング

必勝秘伝 無理に攻めるな!

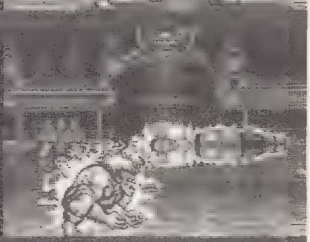
→スタートしたら、バックジャンプか垂直ジャンプ。バックジャンプをする時は、強パンチを出しておくといい。サイコクラッシャーアタックも返せるぞ。バックジャンプは、間合を取るためなのであとは同じ。

→歩いて来たら、頭にジャンプ強キックを当てる、相手がジャンプ系の攻撃をしてきても同じ。ベガと戦う時は[illegible]が基本になる。[illegible]あまり楽しくないぞ。

→[illegible]タイミングが遅いとヘッ[illegible]を上手に操作するには、[illegible]

→[illegible]ローリングも有効だ。[illegible]サイコクラッシャーアタック以外[illegible]を減らすことができるぞ。

→[illegible]きたら、しゃがみ足払いで転ばせ[illegible]低いことによって、いろいろと得をしているのだ。急にしゃがむのも立派なフェイントになるぞ。



→バーチカルローリングやローリングアタックに反対に、ベガには電撃を出してはいけない。電撃はサイコクラッシャーアタックに負けてしまうのだ。コンピュータは電撃が出た瞬間に溜めなしで出してくるぞ。

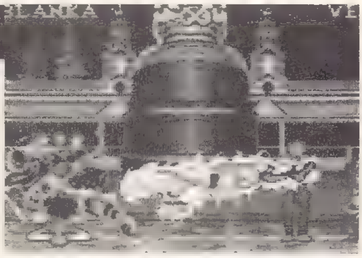
→どうしてもベガに勝てないという人は、ローリングアタックを連発してみよう。相討ちになってダメージを喰らうこともあるが、ほとんど連続でヒットして、気絶してくれるから、三段攻撃でカタをつけよう。

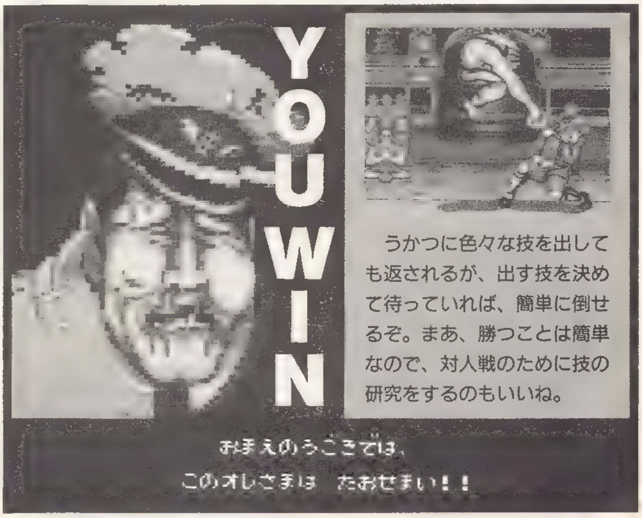
基本方針は待ち。コンピュータのベガに攻撃を仕掛けても、返し技を喰らうだけなので、ベガの攻撃を誘って、返し技を当てていくのがいいだろう。

対人戦だったら、「待つ」というのは、とかく卑怯に見られがちだが、コンピュータ相手に待つのは、いいじゃないか。スタート直後、バックジャンプで下がるか、垂直ジャンプをする。ベガのジャンプ系の攻撃は、ヘッドプレスも含めて、全部垂直ジャンプ強キックで返すことができる。タイミングさえ合えば、サイコクラッシャーアタックも簡単に撃墜することができる。逆に、ヘタに攻め込むと、垂直ジャンプ強キックや、サイコクラッシャーアタックでやられてしまう。垂直ジャンプ強キックを連発する他に、ローリングアタックを連発するという手もある。これだけで勝てることも多いが、イージーすぎてつまらないだろう。電撃と噛みつきは、出し損になるからやらない方がいいよ。

CPU▶パターンチェック

コンピュータのベガは、下がることはあっても待つことはない。だから、こちらが待っていれば、必ず攻めてくる。跳び込み系のアタックがメインだ、注意しよう。





うかつに色々な技を出しても返されるが、出す技を決めて待っていれば、簡単に倒せるぞ。まあ、勝つことは簡単なので、対人戦のために技の研究をするのもいいね。

必勝秘伝 反撃を恐れず、一気に攻めろ

最大の攻撃チャンスは波動拳の硬直時間。そのスキにリュウに跳び込んで三段攻撃を炸裂させよう!! CPUのリュウは強い。少ないチャンスに最大のダメージを与えろ。

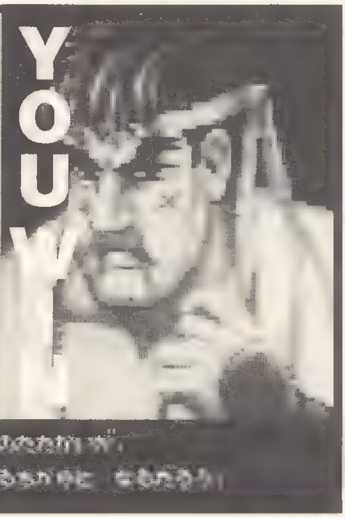
対CPUといっても、油断はできない。特にリュウはガイルの甘い攻撃を、最高の判断力と反応速度で簡単に返してくる。

リュウの攻撃のパターンは波動拳で牽制して跳び込みをさそい、対空防御で落とす。いうなれば、待ちプレイに似たことをしてくる。しかし、波動拳はスピードが速く、それは牽制というよりかは、攻撃だ。タイミングを見切って（読み）波動拳を跳び越え、連続攻撃につなげて気絶させてしまう。とにかく甘い攻撃は、CPUとはいえ絶対にいけないし、明らかに反撃を喰らう位置からの跳び込みもしてはいけないぞ。堅くいくのなら、ソニックと中足払いで牽制してリュウを崩していこう。一発逆転を狙うべきではない相手だ。

CPU▶パターンチェック

リュウの得意とする攻撃パターンに、跳び蹴りから着地と同時に足払いというものがある。この技は、一種の連続攻撃で、最初の蹴りが入ってしまうと次の足払いは絶対に返せないぞ。

リュウに勝つには、少ないスキをどう生かすかにかかっている。波動拳の硬直時間が特にその狙い目。それ以外はこちらから攻撃しない方がいい。返し技を極めろっ!!



←『ストII』の時のように、ソニックブームを防御させて相手を投げてしまう技、ソニック投げを狙うと、かなりの確率で投げ返しを喰らうハメになる。そういうイージーな攻めは、たとえCPUでも通用しないぞ。

←起き上がりのサマーソルト狙いは、対人戦、対CPU両方とも有効な反撃の手段だ。起き上がりの必殺技はマスターすれば戦力アップにつながるが、失敗した時のダメージも大きい。これはひとつのギャンブルだね。

←リュウの起き上がりにソニックを当て、中足払いを重ねる。ガイルの基本的な固めの攻撃だ。この攻撃の利点は、反撃を許さずに一方的に相手の体力を削ることができること。対人戦でも有効な技だ。

←波動拳の硬直時間に反撃するのは、リュウ攻略の基本中の基本ともいえる。1発めを縦ジャンプでよけて、2発めを読んで跳び込むようにすると返し技を喰らわずにすむぞ。ただ、引きつけないと投げ返しの危険がある。

←こちらの跳び込みに意外と昇龍拳で反応するようになったぞ。それを利用して、昇龍拳の間合ギリギリに跳んで（攻撃を出してはだめ）昇龍拳を空振らせて空中投げを狙うことができるぞ。着地を投げてもいい。

←強力な対空防御はなにも、サマーソルトだけではない。間合を見極められるのなら、立ち中強キックやしゃがみ強パンチ等で十分代用できる。しかしそれにはある程度の慣れが必要。対人戦でも大いに使える。

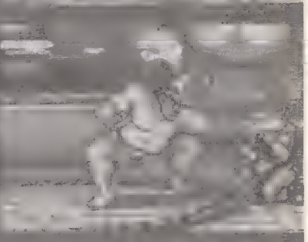
←[illegible]スキが大きい。ガイルの移動速度の速さを利用して投げに行くこともできる。しかし投げに行く以上間合をつめなければならないから反撃を喰らうことも…。必殺技も出せないぞ。

GUILE VS E.HONDA

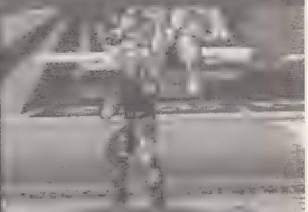
CPU戦パーフェクトハンティング

必勝秘伝 攻撃力だけの本田に負けるな

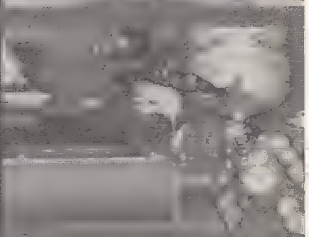
→スタート直後から勝負を賭け[illegible]て、一気に連続攻撃を狙うのもいい。当然本田の返し技も考えられるだろうが、意外に入るものなのだ。最初に気絶させてしまえば、あとは本田の体力を削り取るのみだ。



→本田は転ばせ技を多く持っている。[illegible]き上がりに百裂張り手を重ねてくる[illegible]

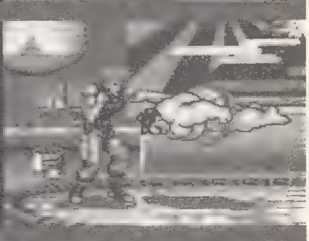


→[illegible]しまう。対空防御にはしゃ[illegible]

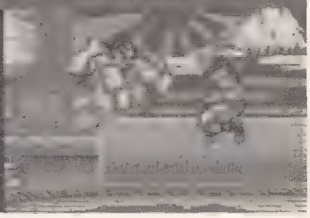


→[illegible]た後では遅いのだが[illegible]続けて中キックで飛び込み、連続でダメージを[illegible]

→[illegible]押してから出るのが遅いから、注意が必要だぞ。



→百裂張り手やスーパー頭突きは、立ち弱パンチ連打で返すことができるぞ。また間合が遠ければ、スーパー百貫落としさえ[illegible]



→スーパー百貫落としには[illegible]とができる。でも無理に返す必要もない。

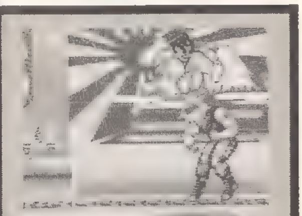
連続攻撃で一気に攻めて、反撃のチャンスを与えるな!! 本田の攻撃力は高い。一発の攻撃が、KOへ誘うことすらあるのだから。本田の対空防御を恐れるな。

恐らくCPUの中では本田が1番強いのではないだろうか？　はっきりいって凶悪すぎる。『ターボ』スピードも手伝って、本田の動きが読みにくく返し技が出しづらい。どんなに完璧なパターンを組み立てても、必ず勝てるというわけではないぞ。そんなCPUの本田だが、意外とスキが大きいキャラなのだ。そこを突き、連続攻撃を一気にたたき込めば勝つことができる。ただし返し技のダメージは大きいぞ。しかし返し技を恐れて待ちに入っても、さらに悪い結果しか生み出さない。

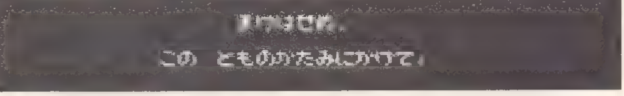
攻め方としては、ソニックブームで牽制して、跳んできたらしゃがみ強パンチで返すのがいい。スーパー頭突きも、ジャブ（立ち弱パンチ）連打で楽勝で返せるぞ。ソニックやサマーでもいい。

CPU▶パターンチェック

本田は相手の攻めに対して、確実でしかも強力な返し技を出してくる。百裂張り手や足払いを出してきたりするが攻めというよりも牽制で出してくることの方が多いぞ。



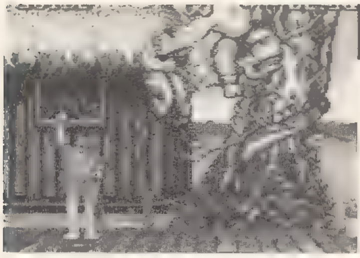
とにかく本田は強い。知らず知らずのうちに体力ゲージが赤く変わっていくぞ。防御を確実にして、無理な返し技と攻撃は避けよう。特にスーパー百貫落としに要注意。



必勝秘伝 必殺技のスキを突いて狙う

ブランカの無意味な跳び込みに対して、確実な対空防御を心がけるようにしよう。サマーソルトを常に溜めておこう。溜めから攻めてくる敵など怖くない。

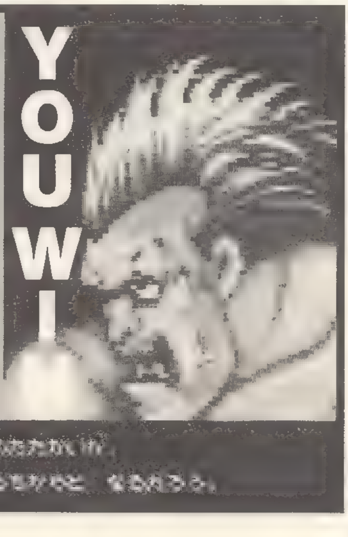
ジャンプスピードが速く、返し技が出しにくいので強く感じるかもしれない。しかし常に必殺技をチャージしておけば、なにも怖くはないぞ。ただソニックブームに跳び込まれた時に攻撃を喰らいやすい。これはもう間合を確実にして撃つしかないね。ローリングアタックに対しては、ジャブの連打でOK。もしタイミングを見切れるのなら、引きつけてサマーソルトキックを当てるのが、見た目にも美しいし効果的だ。後半になると、ブランカが狂ったように跳び込みを連続でしかけてきたり、ローリングを出してきたりする。ここも落ち着いてサマーソルトキックを当てていけば問題はない。相手のスピードが速いからといって、あせる必要はなにもない。返し技を当てていくのみだ。

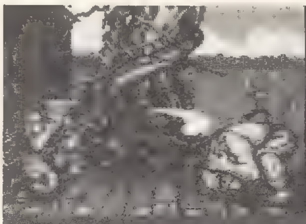


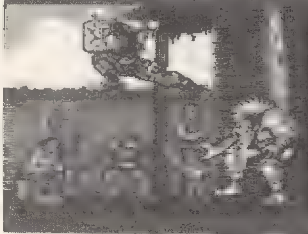
CPU▶パターンチェック

ブランカの跳び込みに対して、いかに正確かつ素早く反応するかだ。ブランカの攻撃のメインは跳び込みからが多い。たとえCPUでも、簡単な連続攻撃を狙ってくるぞ。

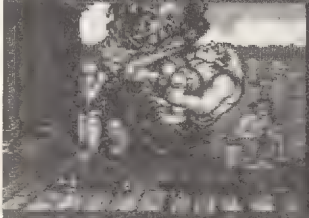
素早いブランカの動きに翻弄されずに闘い抜くことが重要だ。『ターボ』スピードに慣れているかも、問題になるぞ。冷静な判断力が勝利へのカギだ。



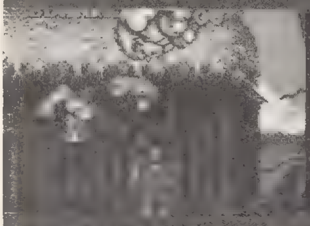

←ソニックブームでの牽制は、闘いの基本。たとえ跳び込まれても、しゃがみ強パンチでたたき落とせるぞ。ただし早めに出すことがポイント。少しでも遅れると当然、返し技を喰らうはめになる。

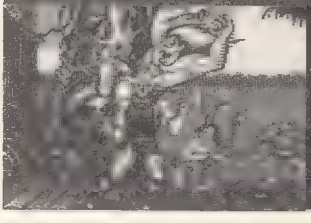

←ソニックブームから連続して跳び中キックを狙う。同時に入れば、これはもう連続攻撃と同じ効果が生まれたことになる。着地にさらに中足払いも出しておくとなおいい。3発すべて入っても気絶するとは限らないが。

←ブランカが気絶したら連続攻撃を狙おう。攻撃力の高い四段を狙いたいが、失敗する可能性が高いため、三段にしよう。パッドとボタンの操作が正確ならば、三段攻撃なら必ず入るぞ。サマーソルトはダウン技だしね。


←ローリングアタックに対しては、ジャブ（立ち弱パンチ）の連打で返せる。実はこのジャブの連打も、一種のキャンセル技なのだ。よく見ると、ジャブの戻りのアニメーションがキャンセルされているんですねえ。

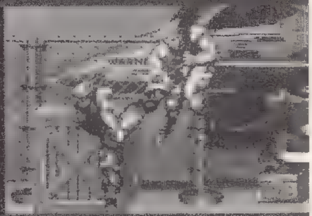
←ローリングに対してジャブで返すのもいいが、引きつけてサマーソルトキックがいい。カウンターダメージこそなくなったが、ジャブよりも大きなダメージを与えられる。しかもダウン技だ。常にタメを作ろう。


←ローリングアタックの代わりにバーチカルローリングを使ってきた時も、落下中を狙ってサマーソルトキックで返そう。しゃがみ強パンチではかなり難しいぞ。間合が少し遠ければ、立ち強キックもいいぞ。


←ブランカの得意とする跳び込みからの攻撃。基本技で返そうとするのなら、反応を速くするのはもちろん、早めに技を出すことも心がけよう。そこから連続攻撃へつなげられてしまうこともあるぞ。

必勝秘伝 攻めガイルで、CPUを崩せ

→CPUガイルは、どんな状況からでも必殺技を出すことができる。攻めるといっても無謀な跳び込みは、サマーソルトキックで必ず返されると思っていていいぞ。相手はCPU。絶対にミスはしない。

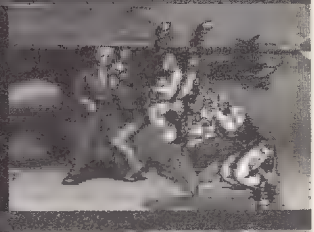


→ソニックを撃って跳び込ませよう。いくらガイルといえども、空中では防御はできない。立ち強キック（ラウンドハウスキック）で落とそう。間合によってはしゃがみ強パンチでもいいぞ。サマーソルトは出せないけどね。

→CPUガイルの撃ったソニックブームに跳び込むと、多くの場合返し技を喰らう。たまに強足払い（ドラゴンスイープ）を使ってくることがある。そんな時は、跳び強キックが入るぞ。

→しゃがんだガイルに跳び込むほどの愚行はない。これも確実にサマーソルトで返されてしまう。これは対人戦プレイにおいても変わることはない。ソニックブームを中足払いで牽制して、待ちを崩してしまおう。

→あまり考えていない読みやギャンブルでサマーソルトキックを出すと、空振ることがほとんど。CPUガイルに下からサマーソルトキックのお返しを喰らってしまうことになる。使い方に注意しよう。



→ソニック投げは「ターボ」になっても可能だ。より完璧に決めたいのなら、ソニックブームで接近して立ち弱キックから投げるといい。しかし投げ返しを[illegible]技はほとんどできないぞ。

→気絶させたなら、三段攻撃や四段攻撃をたたき込もう。ソニックさえあれば五段攻撃という強欲な技もできる。これは、対戦相手を画面端に追いつめないとできないぞ。簡単にできる技ではないけどね。

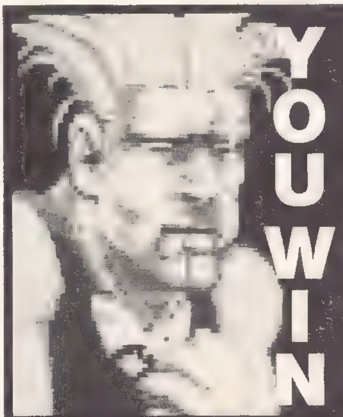
ソニックブームで跳ばせて対空防御を決める。CPUのガイルは、対戦プレイとは違い、簡単に跳んでくる。ソニックブーム（？）に反応して簡単に跳んでくる。攻撃と牽制を同時にできるぞっ！

CPUのガイルは、一見すると待ちプレイに見えるが、攻めにくる時は激しく攻めてくるぞ。プレイヤーガイルは待ちに入ると、ガンガン攻められて反撃のチャンスを失いやすい。そうならないためにもCPUガイルに対しては、絶対に待ち（守り）プレイをすべきではない。

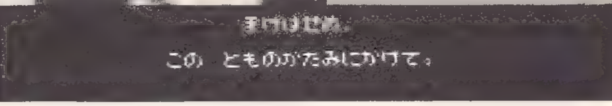
ソニックブームで牽制しつつ跳び込みをさそい、しゃがみ強パンチや、立ち強キックで返していく。逆にこちらから跳び込む時は、ソニックブームのスキを突いてもムダ。気絶の時以外、するべきではない。跳び込む時は当然連続攻撃を常に考えていこう。またソニックブームを撃つ時も正確に出せないし、それだけでCPUガイルにソニックで押しまくられてしまう。コマンドの正確さも勝負の決め手だ。

CPU▶パターンチェック

CPUのガイルは任意に必殺技を出すことができる（立ってサマーソルトを出したり、前進しながらソニックブームを撃ったりする）。跳び込む時には、返されてもいいという覚悟が必要。



慣れないうちはいくら相手がCPUとはいえ、なかなか勝つことはできないぞ。また、弱足払い、中足払い、ソニックブームでガイルを固めることもできる。



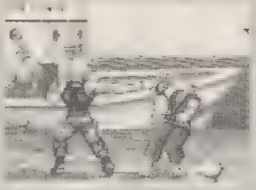
必勝秘伝 攻撃のチャンスは強昇龍拳!!

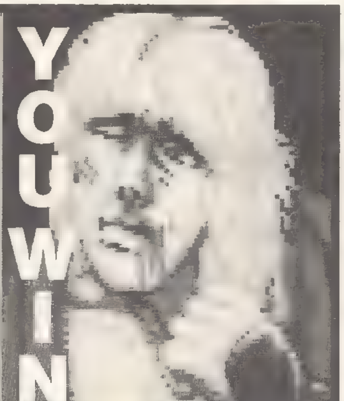
リュウ同様に波動拳を攻撃にしか使ってこないため簡単にスキを突くことができる。当然攻撃のチャンスも[illegible]にある。連続攻撃をたたき込んで一気にカタをつけろ!!

基本技はリュウと同じなのだが、ファイティングスタイルがまったく違うため、攻撃のポイントが変わってくる。その攻撃のほとんどが強攻撃と必殺技だ。大技だけにスキを突くことはリュウ以上に簡単だ。しかしあまりにも激しく暴れられると、反撃のチャンスを逃しやすいから注意が必要だ。跳び込みに対しても昇龍拳で返してくる。また起き上がりに跳び込んでも、技を重ねてもこれまた昇龍拳で返されるのだ。しばらくすると、狂ったように昇龍拳を乱発してくる時がある。これは最大の攻撃のチャンス。着地を狙って投げたり、空中投げを狙ったりしていこう。着地にアッパーサマーソルトキックを当てるのもいいぞ。けっこう難しいけれどね。練習あるのみだ。

CPU▶パターンチェック

強技と必殺技で攻めてくるぞ。それなりにスキが大きいが、甘い攻撃や防御は、逆に自分に大きなスキを作り、簡単にKOされてしまう。そこがケンの狙い目なのだから。

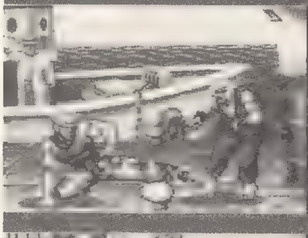




必殺技のスキを突く。逆に考えてみれば、それ以外攻撃のチャンスがないようにも思える。攻撃するためにできたスキを攻撃で埋めるという闘い方が幸いしたのかな?

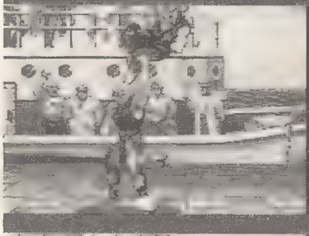
←強昇龍拳を乱発してくることが多い。スキの大きな技で反撃のチャンスだ。またそれは空中投げ(フライングメイヤー)のいいターゲットになる。練習もかねて、空中投げを決めてやろうぜっ!!

←波動拳の硬直時間に跳び込んで連続攻撃へと持ち込もう。ケンの波動拳はリュウと違って硬直時間が長い。リュウよりも跳び込みやすいが、見てから跳び込んだのでは遅すぎる。昇龍拳で返されるぞ。



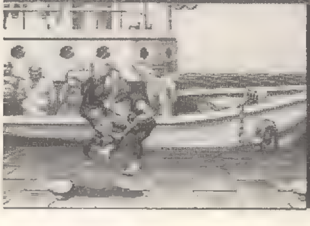
←ケンの起き上がりにソニックブームを重ねる。ヒットしたらすかさず中足払いも加えよう。ケンは起き上がりの飛び道具に対して、無防備になることが多いぞ。防御されても中足払いは出した方がいい。

←サマーソルトキックはケンに確実にヒットする時のみ当てるようにしよう。防御されてしまうとケンの昇龍拳で返されてしまう。サマーソルトキックの無敵時間は、出始めのほんの一瞬しかないぞ。



←ソニックで牽制する。ガイルにケンが跳び込んできたら、立ち強キックやしゃがみ強パンチで返し技を出す。サマーソルトキックのタメが間に合わない時などは、基本技で対空防御をするといいだろう。

←強昇龍拳は最大の反撃チャンスだ。足払いや投げを狙って確実に決めるのもいい。しかし着地にアッパーサマーソルトキックも入ることを忘れてはいけない。CPU戦でキャンセル技を[illegible]



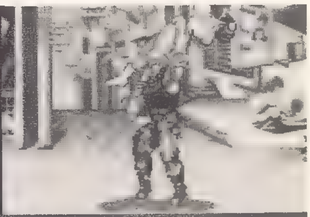
←必殺技である竜巻旋風脚をケンはよく使ってくる。タイミングよくサマーソルトキックを当てて落とせる。タイミングがつかめなければ、しゃがんで待ちリフトアッパーでも返せるが、相討ちが多いぞ。

GUILE VS CHUN-LI

CPU戦パーフェクトハンティング

必勝秘伝 跳び込みを対空防御で返せ!!

→春麗は左右の壁を利用した三角跳びも心得ている。しかし滞空時間を伸ばすだけ、相手に攻撃のチャンスを与えてしまう。しゃがみ強パンチで楽に落とせるぞ。タメがあれば引きつけてサマーソルトキックだね。



→気功拳は跳び込みのチャンスだ。連続攻撃を入れるのは難しいかもしれないけど、少ないチャンスを生かせないと、先へ行って（四天王など）とても困るぞ。気功拳のスピードに注意して跳び込もう。

→百裂キックも気功拳と同様に攻撃のチャンスだ。気功拳と違い間合の調整がある程度できる。そのため気功拳に跳び込む場合よりも連続攻撃を入れやすいね。打点を低く狙わないと当然投げ返しを喰らうぞ。

→三角跳びはその着地点で返し技を出すだけでなく、春麗の下をくぐり登り蹴りを横からヒットさせたり、空中投げで取って地面にたたきつけるのもいい。投げ技だから、それなりに攻撃力も高いぞ。

→ソニックブームに跳び込まれても、三角跳び同様にしゃがみ強パンチで返すことができるぞ。当然ソニックの後にサマーソルトのタメを作るのはムリ（実際には可能だが相当難しい）。基本技で返すのがベスト。

→春麗は決して強敵ではないが、ガイルが気絶した場合、連続攻撃や投げ技を狙ってくる。『ストII』の時のように遠くから見ていたりすることはないぞ。パッドとボタンを激しく操作？して正気になれっ!!

→「ターボ」になって、空中投げの判定が小さくなっているようだ。気のせいかもしれないが、投げにくくなっているのは確かだ。空中投げを狙う機会は限られるが、その間合を覚えておくのも悪くはないはず。

CPU春麗は、画面中を跳びまくって自分から攻撃のチャンスを与えてくれる。特にソニックブームを撃つ必要もないから、引きつけてサマーソルトをヒットさせよう。

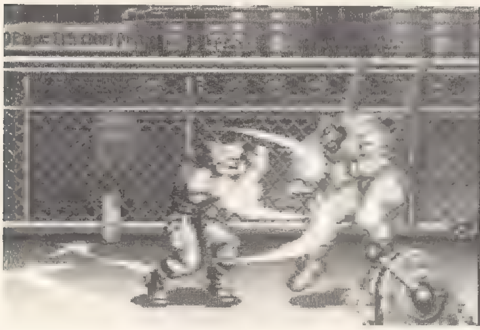
春麗は、ガイルにとってこの上ないカモだ。跳び込みからの攻撃はすべてサマーソルトキックで落とせてしまうし、タメが間に合わなくてもしゃがみ強パンチや立ち強キックで簡単に、しかも確実に返すことができるぞ。必殺技に関しても、ほとんど問題はない。百裂キックや気功拳は跳び込みからの連続攻撃へつなぐことができる。ただ気功拳は強弱とスピードを変えて出してくるから、跳び込みの着地点に重なってしまうことがある。跳び込む時は注意だ。スピニングバードキックはしゃがんでいればいいが、着地点とガイルが重なると体力が削られてしまう。新必殺技の気功拳は使ってくるが、なぜか空中スピニングバードキックは、絶対に使ってくる心配がないのだ。

CPU▶パターンチェック

春麗の攻撃パターンは、やはり跳び蹴りと投げを中心に攻めてくる。跳び蹴りは対空防御が強いから問題はない。しかし投げだけは防ぎようがない。できるだけ接近はやめよう。

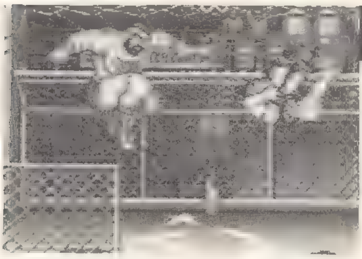
春麗は、対空防御が完璧なら絶対に勝てるキャラクターだ。言い換えれば、サマーソルトキックを始めとした返し技の練習相手ともいえるね。対空防御は確実に。

必勝秘伝 連続攻撃でザンギエフを倒せ



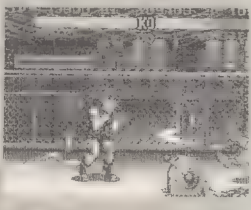
CPUザンギエフを相手にする場合は、何よりも絶対に攻めた方がいい。ソニックブームと跳び強パンチなどでガンガン攻めまくれ!! でも接近戦はやめよう。

接近戦と、間合の異常なスクリューパイルドライバーにさえ注意すれば、あとはなにも問題はない。ソニックブームと中足払いで牽制してザンギエフの体力を削ってもいいし、ソニックブームからラッシュ（跳び強パンチや中キック）をかけて気絶に追い込んで、連続攻撃を狙っていくのもいいだろう。ザンギエフの体の当たり判定は大きいから、連続攻撃は簡単に入れやすいぞ。しかし最初の1打めを低目に入れないと、投げ返しを喰らってしまう。これは1打めから2打めの間に、のけぞり状態が解除されてしまうため、着地と同時に投げられてしまうから起こるのだ。打点を低く入れれば、1打目から着地して2打目までの時間が短くなって、のけぞりが解除される前に、次の攻撃を入れることができる。

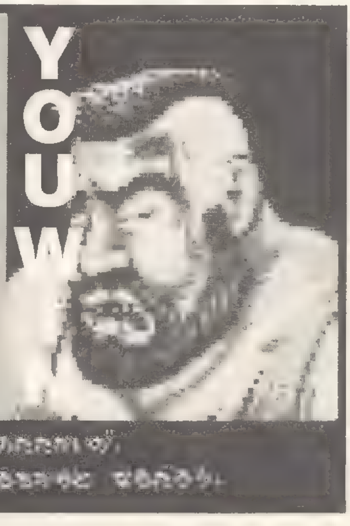


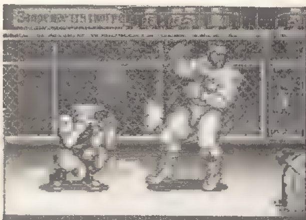
CPU▶パターンチェック

接近戦に持ち込もうとして近づいてくる。スキあらば、すぐにスクリューパイルドライバーで取られてしまうぞ。こちらから接近しても、同じようにスクリューに取られてしまう。



間合を広く取ってソニックブームと足払いで牽制して押していこう。また、おもしろいパターンとして、立ち弱キック連打だけでも勝てることがあるぞ。超連打だ。

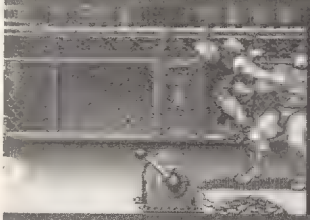




←最高の防御力を持つザンギエフだが、ソニックブームからのラッシュをかけることで簡単に気絶に追い込むことができるぞ。ただし、ソニックブームに跳び込まれないように間合を取ろう。跳び込みを返すのは難しい。

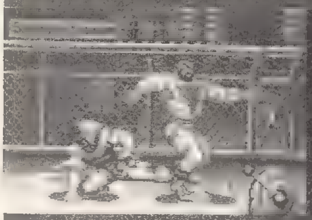
←中足払いはリーチもあり、うまく使えば攻撃と牽制を同時に行なえる最高の技だが、間合を間違えると、簡単にスクリューで取られてしまうことになるぞ。それは対人戦でもいえることだ。うまく使おう。

←ラッシュをかけて（そうしなくてもいいけど）ザンギエフを気絶させたら、連続攻撃を叩き込もう。ザンギエフの体はでかい。四段攻撃で狙おう。もし最後の攻撃が入れづらいのなら、強足払いに変えてみよう。

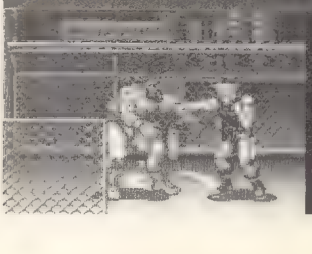


←最初の攻撃を当てたあと、投げ返しを喰らうようならば、それは打点が高いということだ。引きつけて技を出そう。しかし、跳び強パンチは出るまでに少し時間がかかる。引きつけすぎると着地してしまい不発に終わる。

←ザンギエフも当然ガイルの跳び込みに対して返し技を出してくるぞ。色々な技を出してくるが、ダブルラリアットを使ってくることもある。必殺技だけにそのダメージは大きいぞ。跳び込む時は注意しようぜ。



←ハイスピードダブルラリアットは下半身、特に足元に当たり判定がない。そのため牽制によく使われる中足払いがヒットしなくなり、空振りをしてしまう。中足払いとはいえ、接近時の空振りは命取りだ。



←ガイルはザンギエフに対して弱技のみで勝つこともできる。例えば、立ち弱キックだけでもなんと勝てる。弱パンチ連打の場合だと別の意味で固めることができる。技に対する反応を知ることも大切だ。

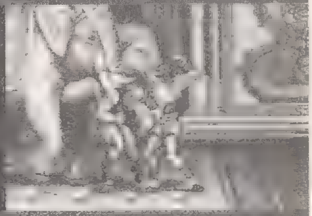
必勝秘伝 動きに惑わされずに攻撃せよ

→跳び蹴りを狙っていくとダルシムの逃げパンチを喰らうことが多いぞ。この技は対戦プレイでもよく使われて、ダルシムを相手にするとよくこの逃げパンチで落とされることが多い。要注意の技だ。

→CPUダルシムは新技のヨガテレポートを使って攻めてくるぞ。[illegible]

→[illegible]

→ダルシムが画面端で、無意味[illegible]またはフライングバスタードロ[illegible]間が長いから取りやすいぞ。[illegible]



→[illegible]っかりと反応して、返し技を出してくるぞ。

→ダルシムの空中からの攻撃ドリル頭突きとドリルアタックは、サマーソルトキックで確実に対空防御を決めよう。他の技（リフトアッパーやラウンドハウス[illegible]

→ダルシムのリーチは異常なまで長くてサギッぽいが、防御力の低さで調整されている。その[illegible]の弱点である。

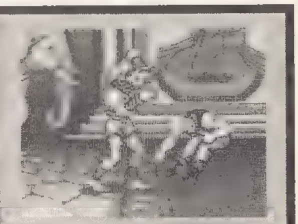
やはりダルシムを倒すためにはある程度の慣れが必要だ。攻略パターンといったものはなく、ダルシムの攻撃にどう反応するかにかかっている。読みも重要。

対戦プレイでは、やたらと強いダルシムだが、CPUのダルシムは、はっきりいって強いのか弱いのかは判断しにくい存在だ。新技のヨガテレポートを使って消えたりし、攻撃のチャンスを失うこともあるが、惑わされるのは最初のうちだけで、慣れてくれば、適当に返し技を出していれば勝ててしまうのだ。そんなダルシムが強いわけがない。ダルシムに対するくだらない先入観は捨てて闘おう（あくまでもCPUのダルシムの話）。落ち着いて、常にダルシムの先の行動を読んでいこう。ただ、読みが外れてくると、おもしろい（?）ように反撃を喰らいまくることになるぞ。

攻撃のポイントは、テレポート後の着地や、ヨガファイヤーとフレイムの硬直時間といったところだ。

CPU▶パターンチェック

伸びる手足で攻撃してくるのはもちろん、ヨガテレポートの後にヨガスマッシュを喰らったりすることがある。ヨガテレポートにスキがあるといっても、注意がいるぞ。



CPU戦でも読みは大切な要素のひとつだ。特にダルシムのようなつかみどころのないキャラには、なおさらいえること。ダルシムの動きを読み崩していこう。

GUILE VS BISON

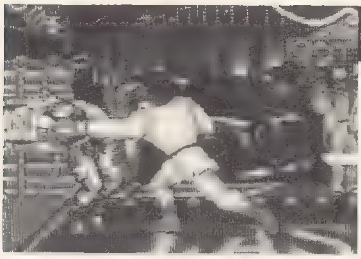
CPU戦パーフェクトハンティング

必勝秘伝 ジャブ連打だけでも勝てるぞ

最も効果的な攻めは、バイソンの起き上がりを狙うことだ。そこから連続攻撃へつなげていくのがベストだ。しかし毎回毎回入るわけではないぞ。

バイソンは攻撃力がとても高く、防御を確実に決めていかないと、簡単に気絶させられてしまう。CPUといえども油断ができない。気絶させられると、やはりバイソンも強力な連続攻撃を仕掛けてくるぞ。ここで連続攻撃を喰らってしまったら、KOされたと思っていい。たとえ体力が残っていたとしても、ダッシュストレートで2〜3回削られたら終わりだろう。『ストII』のころのように、ハメて楽勝なんて時代は終わったわけです（まだ一部のキャラではハメ殺せるのだけど……）。

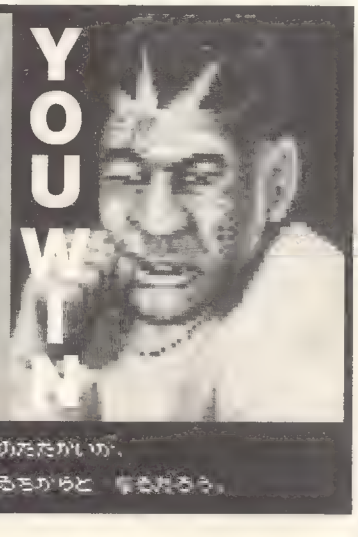
攻撃のポイントとしては、バイソンの起き上がりに連続攻撃をたたき込むことだ。しかし起き上がりを狙うタイミングは難しい。何度も挑戦して身につけよう。CPU戦も甘くない。

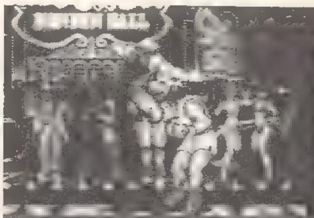


CPU▶パターンチェック

バイソンはボクサー特有の瞬発力を用いた、ダッシュアッパーとストレートでラッシュをかけてくる。連続で攻撃してくるため、防御していてもかなりの体力を削られるぞ。

起き上がり狙いもそうだが、ダッシュ技のラッシュをどう切り抜けるかも勝つためのポイントだ。とりあえずしゃがんで待って様子を見るか、中足払いで牽制していこう。



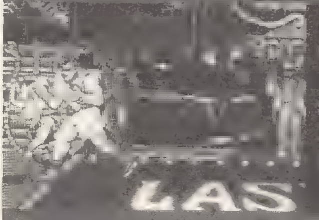


←スタート直後から跳び込むのなら、パンチよりもキックで攻めた方が、返し技を喰らいにくいぞ。起き上がりに対しては、跳び強パンチで何も問題はないぞ。しかし、タイミングを計るのが最高に難しい。

←ソニックブームに跳び込まれた場合の返し技は、強足払いを[illegible]

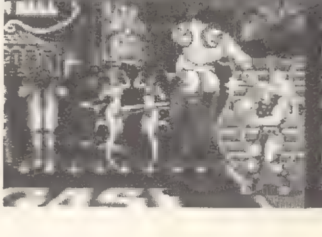
←ジャブ連打だけでもかなりの[illegible]

←[illegible]トとボタンの操作を正確にしよう。バイソンの反撃を防ぐため、[illegible]少しでも多く体力を[illegible]



←[illegible]中足払いで牽制してバイソンの攻撃を[illegible]る。時々くるダッシュストレートに注意せよ。

←ラッシュが終わらなかったり、崩せなかった場合は、一発逆転を狙ってサマーソルトキックを当てるのも悪くない。やはりここも、タイミングが合わないと出すことはできないぞ。へたを[illegible]



←[illegible]うぞ。バイソン相手に気絶したら終わりと思うしかない。あきらめろ。これはっかりは……。

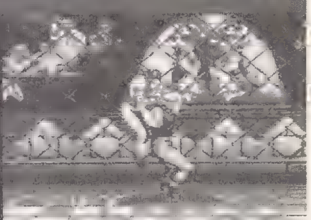
GUILE VS BALROG

CPU戦パーフェクトハンティング

必勝秘伝 サマーソルトの敵ではない!!

→バルログの跳び込みを、サマーソルトキックで落とす。近づいてきても、爪攻撃を読んでサ[illegible]も変だけどね。

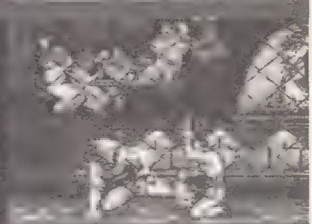
→[illegible]りに跳び蹴りで攻め込む。そう[illegible]バックスラッシュを使い回避するが、バックスラッシュの着地はとてもスキが大きく、反撃のチャンスだ。



→そのチャンスにバルログに近[illegible]この繰り返しでバルログを楽勝で倒すことができる。しかし跳び蹴りで起き上がりを狙う時に、[illegible]喰らうこともある。

→[illegible]ら狙って、空中投げを狙うのがベスト。だが、なかなか空中で取ることは難しい。登り蹴りで確実にダメージを与えてもいい。しかし、空中投げの間合は知っておく必要があるぞ。

→フライングバルセロナアタックは、引きつけてサマーソルトキックで返すのがいい。相手が最高の必殺技を出してくるのだから、ガイルの方も必殺技で返すってのが礼儀でしょう。格闘とはそういったものだ。



→バルログに対して中足払いで牽制する。うまくすれば、足払いに反応して跳び込んできてくれるぞ。しかししつこくやっていると、スライディングで返されたりしてしまう。牽制を使う時も注意が必要だ。

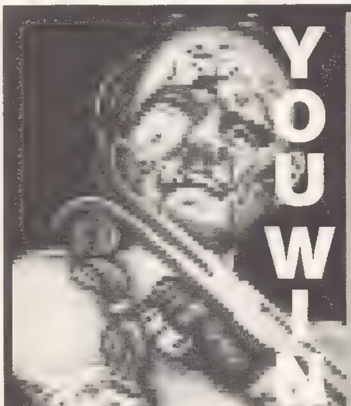
→運よく跳び込んできてくれたら、サマーソルトキックを炸裂させてしまおう。返し技を完全にマスターしておくことが、CPUを勝ち抜くためのポイントだ。返し技をマスターしていなかったら勝てないぞ。

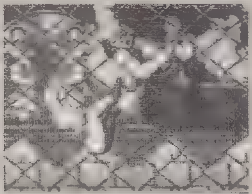
バルログの跳び込みに対して、素早くサマーソルトキックで反撃してはいけない。あとは跳び蹴りからバックスラッシュをさそって、着地に投げてしまえばいい。

バルログも春麗と同じように、スピードと身のこなしを利用した、空中からの攻撃を仕掛けてくる。しかし最高レベルの対空防御を必殺技に持つ、ガイルの敵ではない。すべてサマーソルトキックで返せばすむことだ。意外と怖いのが、地上戦を挑んでくる時のバルログ。スライディングやローリングクリスタルフラッシュ、そして投げ技であるレインボースープレックスが、特に怖いぞ。スライディングやローリング……は、まだ防ぎようがあるが、投げに対しては中足払いの牽制もあまり有効ではない。こうなる前に、一気に倒してしまいたいところだ。強敵ではあるが、起き上がりの跳び蹴りに対して出すバックスラッシュのスキに投げてしまえばいい。意外と攻略は簡単だ。

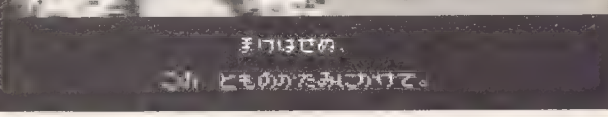
CPU▶パターンチェック

跳び蹴りをメインに、ピョンピョン跳ねながら攻撃してきてスキだらけだ。しかし投げ狙いモードになると、今までのスキはどこかへ消えてしまい、もっとも怖い男になってしまう。





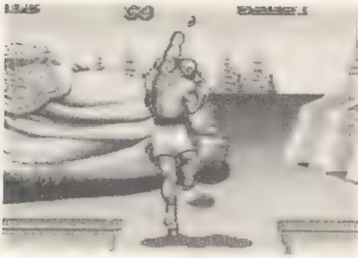
バックスラッシュをさそって着地に投げを狙う。この繰り返しのパターンだけで十分勝てるぞ。しかし間合の関係でそうもいかないぞ。あくまでも攻撃の手段の1つと思え。



必勝秘伝 タイガーショットに挑めっ!!

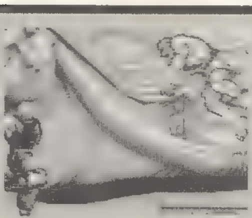
タイガーショットを読んで跳び込み→連続攻撃を狙うのが1番安全だ。しかし必要以上に引きつけたり跳び込みが遅かったりすると、タイガーアッパーで返される。

サガットがタイガーショットを撃ってきたら、攻撃のチャンスだ。2発めを読んで跳び込み、連続攻撃へつなごう。しかしサガットの身長は高く、最初の一打が入ったとしても間合が開いてしまい、2打めにつながらないことがよくある。また逆に引きつけすぎると、サガットのタイガーアッパーカットがヒットしてしまう。タイガーショットから跳び込みの連続攻撃は、意外に狙いにくいということを覚えておこう。連続攻撃は、対戦相手が気絶した時に入れるのがもっとも入りやすく効果的だ。やはり派手な連続攻撃は避けて、ソニックブームと中足払いをうまく使ってサガットを崩していくべきだ。また、タイガーアッパーカットの着地もスキが大きく、反撃のチャンスだぞ。

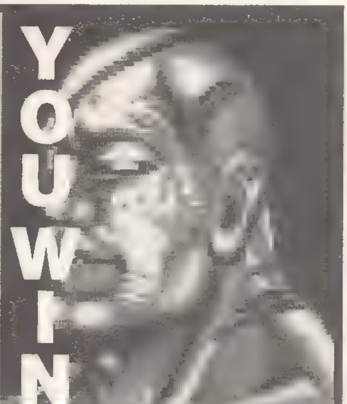


CPU▶パターンチェック

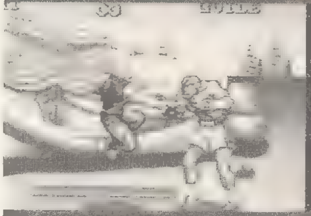
サガットは、上下タイガーショットで攻撃と牽制を同時に仕掛けてくる。特に下タイガーは、跳び越えたくなるように撃ってくるが、必ずタイガーアッパーカットで返されてしまう。



タイガーショットに跳び込むのは、かなり危険（しっかりと読んでいれば別）だが、最大の攻撃のチャンスもそこにあるのだということを忘れずに闘おう。

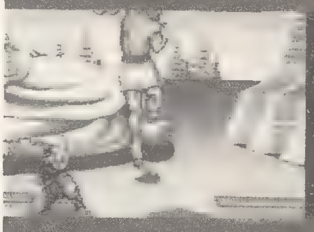


←タイガーショット（上下）の硬直時間を狙って跳び込み、ガットを崩していこう。読みをしっかりやらないと、タイガーアッパーカットがヒットしてしまうぞ。引きつける時も、ほどほどにしよう。

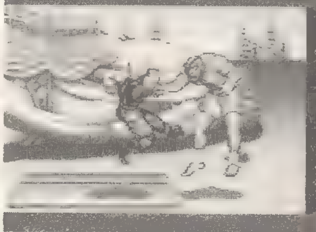


←やはり2発めのタイガーショットを読んで跳び込もう。読むというのは、[illegible] 的にヒットするぞ。そのための読みなんだけどね。

←サガットのタイガーショット（この場合は上）は、足元がてもスキだらけだ。しかも一踏み込んでいるのだから、当り判定も前へ突き出ている。マーソルトを当てることも難くはない。

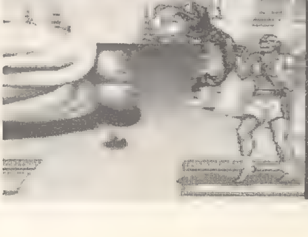


←跳び込みからタイガーアッパーカットを誘うのだから、間合が近すぎるとクリティカルで（ノーガード）入ってしまうし遠いと反応してくれない。も反応してくれても、反撃できないぞ。



←タイガーアッパーカットを空振りしてくれたら、スキだらの着地に投げを狙ったり、サマーソルトキックや、アッパーマーソルトキックで攻撃するといいぞ。スキだらけといっても時間にしたら約1秒くらいだ。

←上タイガーショットは、しゃがんでいれば絶対に当たることはない。近い間合で撃たれたらしゃがんで待ち、その硬直時間にソニックブームをヒットさせる。タイガーショットはガイルの頭上を通り抜けていく。

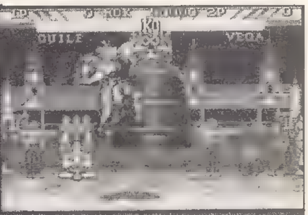


←気絶したサガットこそ、真の連続攻撃のターゲットだっ!!かどうかはいいとして、体の大きなサガットには連続攻撃が決まりやすいのだ。三段、四段は当たり前っ!! 強欲に五段攻撃を狙ってみよう。

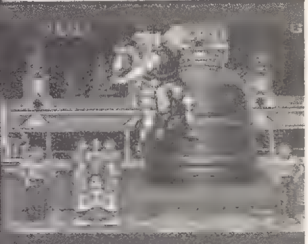
GUILE VS VEGA

CPU戦パーフェクトハンティング

必勝秘伝 宿命の闘いに終止符を打て!!



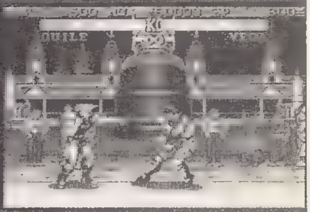
→スタート前からパッドを右上（2Pサイトなら左上）に入れておき、いきなり空中投げを狙う。『ストII』のころからできた技だ。しかしこれは読みの問題だけに、外れることもある。当然外れたのなら、返し技を喰らう。



→ベガの跳び込みはサマーソルトキックを当てよう。しかしここでベガをある程度引きつけないと、なぜか負けてしまうのだ。サマーソルトキックに無敵時間があるといっても、それは、出始めの一瞬のことだ。

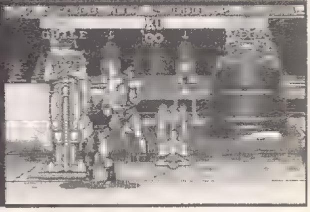
→ソニックブームで牽制中に跳び込まれても、あせらずにしゃがみ強パンチを出せばいい。対空防御は、なにもサマーソルトキックだけではないぞ。一番いいのは当然サマーソルトキックなんだけどね。

→ベガのヘッドプレスをガードしたあとの着地は、空中投げを狙うチャンスだぞ。ジャンプしてベガを投げる。しかし落下中にサマーソルトスカルダイバーを出されると、これはダメージを喰らってしまうことになる。

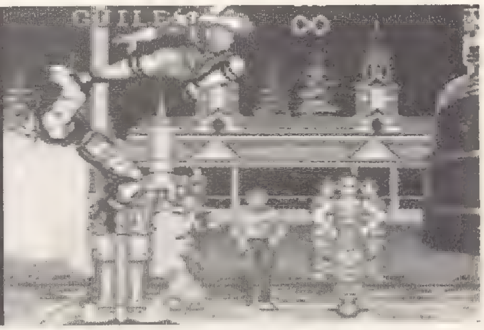


→ジャブを連打することで、ベガの動きをある程度止めることができる。タイムアウトを狙って勝つことができるかもしれないが、おもしろくない。相手がいくらCPUでも、ハメ技まがいのことはやめよう。

→サイコクラッシャーアタックに、サマーソルトキックをヒットさせる。強サイコなら、けっこう簡単にタイミングを合わせられるぞ。ガイルを使うのなら、この程度はできるようにしたいものだね（簡単だよ）。



→対戦相手がベガに限らずガイルは、常に必殺技のタメをチャージしておく必要があるが、動作がかなり制限されるから注意が必要になる。制限を受けたアクションの中で、どう闘いつつ必殺技を出すのかが、問題だ。

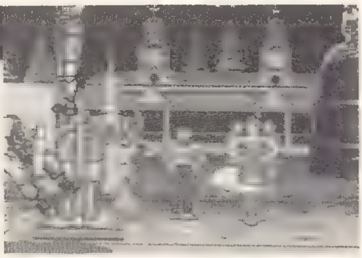


跳び込みに対してサマーソルトキックを引きつけておけば、ベガの跳びに負けることはないぞ。とにかく引きつけることだ。サマーソルトキックの無敵時間は一瞬だ。

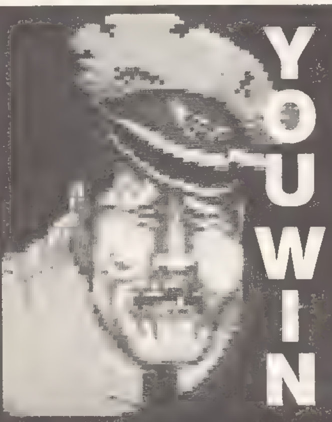
CPUのベガはとても強いぞ。立ち中キックのリーチは長いし、投げ技（デッドリースルー）を狙われると返しようがない。中足払いで牽制しても、サイコクラッシャーアタックが飛んできたりして、もっと危険になる。たとえ防御できたとしても、ガンガンいって体力を削られてしまうぞ。だから中足払いを使うのは、やめた方がいい。

攻略のポイントとしては、跳び込みに対して必ず引きつけてサマーソルトキックを当てることだ。引きつけずに出すと、ベガの反撃を喰らうぞ。ソニックブームで跳ばせて、しゃがみ強パンチで落とすこともできるぞ。他の対空防御（立ち強キックや中キック）は、やめた方がいいね。ヘッドプレスの落下中は空中投げのチャンスだ。

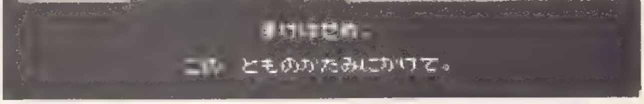
CPU▶パターンチェック



CPUベガは、こちらのスキを絶対に見逃さないぞ。サマーソルトキックの空振りは、必ずといっていい程投げられてしまう。またサイコクラッシャーアタックを連発されても辛いぞ。



CPU相手とはいえ（CPUだからかもしれないけど）、ベガとの闘いは、運の要素がかなりかかわってくる。勝てる時は勝てるが、負ける時は完敗してしまうぞ。



GUILE

必勝秘伝 反撃のチャンスは波動拳っ!!

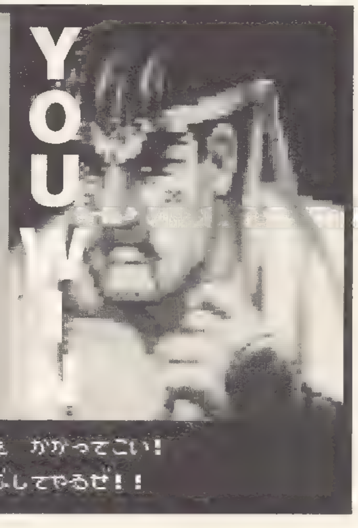
波動拳の硬直時間に先読みして跳び込む。はっきりいってリュウのスキはこの硬直時間のみだ。逆に考えれば攻撃の機会が限定される分、攻めやすいのではないか!?

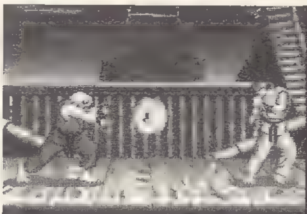
基本技はお互い似ているが、キャラクター同士の戦闘能力はリュウの方が、はるかに勝っている。無敵時間のある竜巻旋風脚と発射速度が大幅にスピードアップした波動拳。この2つの技がリュウと新たなる力と、勝利を約束した。が、しかし、それは対戦プレイをした場合のお話で、相手がCPUなら、撃ち出される波動拳のスキを突き必ず勝つことができるぞっ!! 逆にいえば、リュウの波動拳を先読みして攻撃できなければ、勝つことができないということになる。リュウは波動拳を2発1セットという考え（?）のもとで撃ってくるぞ。1発目は、縦ジャンプなどでかわし2発目に跳び込んで、一気に連続攻撃をたたき込もう。すべては波動拳の先読みにかかっている。

CPU▶パターンチェック

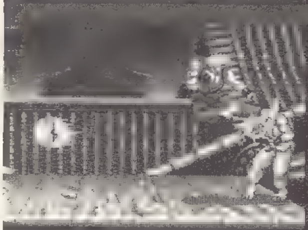
得意技の波動拳で牽制をしながら攻め。跳び込みに対して完璧な対空防御で返してくる。また、イージーな攻め（読みのない強昇龍拳等）はいくら相手がCPUでもやめた方がいいぞ。

先を読まれた波動拳ほど危険な技はない。リュウの波動拳のスキに跳び込みとして連続攻撃を決めろっ!! それ以外の攻め方は危険すぎるぞ。

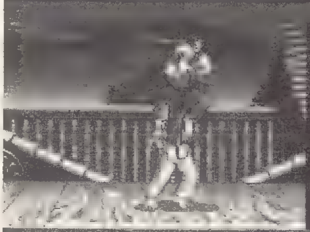




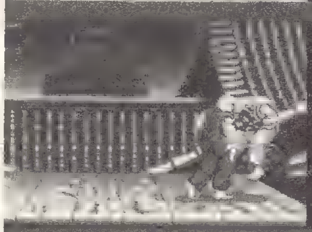
←リュウは必ずといっていいほど、うしろに引くぞ。様子を見て、波動拳で牽制してもいい。しかしいきなり波動拳を出すと跳び込まれて、跳び蹴り足払いを喰らって転ばされてしまうこともあるから注意だ。



←対戦でもそうだが、読みを働かせずに波動拳に跳び込むこと [illegible]



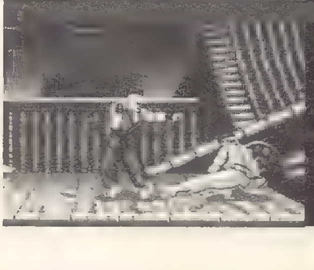
←空中竜巻旋風脚から着地して [illegible] ようにして空中竜巻を出して [illegible]



←リュウの [illegible] 龍拳を連発（ドラゴンダンス）[illegible] てくれる。

←「ターボ」になってリュウは [illegible] はだめ）その着地を狙って攻撃しよう。昇龍拳はスキが大きい。

←[illegible] して素早く入力することが（当 [illegible] だけで逃げ勝つ（もしくは、勝てる）ことができる。しかしリ [illegible]



←[illegible] とは、絶対にやめよう。投げ返しはもちろん、場合によっては強力な竜巻旋風脚で返してくることもあるからだ。

必勝秘伝 勝敗は最初の一撃で決まる!!

→本田との闘いは、まさに最初の一撃にかかっているといえる。もちろん反撃も考えられるからギャンブルといえるが、本田を一気にKOできるぞ。最初の賭けに勝っても連続攻撃が確実でなければ話にならないぞ。

→跳び強パンチの次にはアッパー昇龍拳をたたき込めっ!! 一気に気絶させてしまおう。ただし打点が高いと投げ返しを喰らうぞ。跳び込みを狙う時は打点に注意して技を出そう。それが連続技の基本だ。

→最初から跳び強パンチがヒットしたら、着地と同時に背中蹴りを狙おう。そしてアッパー昇龍拳を決めれば本田はピヨピヨ、気絶してしまうぞ。再び連続攻撃を決めて一気にKOしようぜ。本田は強いからね。

→しかし、最初の一撃はギャンブルだ。当然返されてしまうことだってあるのだ。こうなると後の展開がとても不利になってしまう。CPUが相手でもある程度は読みを働かせる必要があるぞ。

→間合を考えて（常に間合には気を使う必要があるぞ!!）波動拳、着地に足払いでもいいぞ。対戦ではないので読みを働かせて[illegible]蹴りに切り替える必要はないのがいい。対戦ではいつ百貫落としがくるのかわからない。

→本田を画面の端に追い込んで中足払いで跳ばせてアッパーで落とす。画面端である理由は、バックジャンプで逃がさないためだ（バックジャンプしようとしても、結果的に垂直ジャンプと同じことになるのだ）。

→本田の新必殺技である、スーパー百貫落としには常に注意が必要だ。スピードが速く、反応がとてもしにくい。ほとんど奇襲技だ。間合にもよるが、確実な返し技がないのではっきりいって辛い技だ。

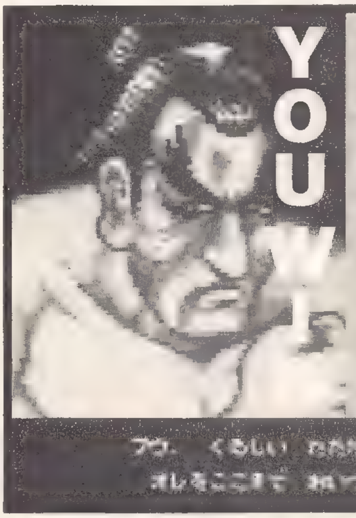
スタート直後からいきなり跳び強パンチを狙って、着地と同時に背中蹴りアッパー昇龍拳!! 本田の反撃を許さず一気に攻めろ。最初の一撃にすべてがかかっている。

CPU攻略の中でもっとも辛いのが本田だ。攻撃力も高く対空防御も強力だ。そして突然繰り出されるスーパー百貫落としも、常に注意しておかなければいけないだろう。

しかしいくら本田の戦闘能力が高く強力なものだとしても、気絶させてしまえば、反撃を受けることはない。見出し通りに、すべては最初の一撃にかかっているのだ。ケンの強力な跳び強パンチをスタート直後から狙って背中蹴りにつなげよう。背中蹴りが入ったら着地にアッパー昇龍拳。これで本田は絶対に気絶するぞ。しかし跳び強パンチを返された場合、連続技へつなげることは不可能だ。間合を調整しつつ、波動拳で跳ばして着地に強足払いを重ねて（波動足払い）ハメてしまおう。ハメはよくないけどね。

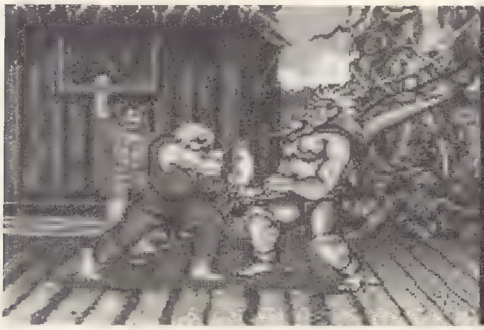
CPU▶パターンチェック

本田は攻防にメリハリがあるが、どちらかといえば待ちに近い。こちらの攻撃を確実にしかも強力な技で返してくる。転ばせた後も起き上がりに百裂張り手を重ねてきたりするぞ。



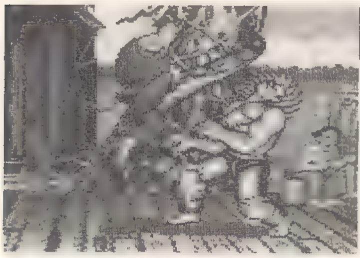
最初の一撃が入らなかった場合、本田とどう闘うかだ。画面端に追いつめて、中足払いで跳ばせるなど考えられるが、スーパー百貫落としが怖いので確実とはいえないぞ。

必勝秘伝 波動拳で気絶に誘えっ!!



引きつけて波動拳を確実にヒットさせて気絶させよう。ブランカは引きつけて撃ち出される波動拳を跳び越そうとはしないので防御されても体力を削れるぞ。

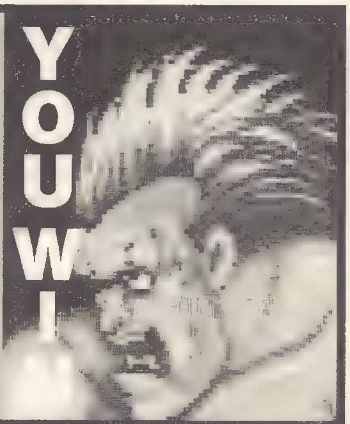
中間合での波動拳は絶対に避け、近間合で当てるようにしよう。しかしあまり引きつけすぎると、波動拳のモーションの時に反撃を喰らうから注意が必要。中間合の波動拳がいけないのは、必ず跳び込まれてしまうからだ。間合を考えず撃ちまくるのは絶対にやめよう。すぐに気絶するぞ。ブランカに跳び込まれた場合の対空防御は、昇龍拳で何も問題はないが、反応が遅れると昇龍拳が崩されるばかりか（ブランカの跳び込みは当たり判定、攻撃力ともに強力）、連続攻撃を喰らう危険性がある。跳び込みに対して反応できないと思ったら、迷うことなく確実に防御しよう。攻めと守りのメリハリをしっかりと付けることが必要だ。常に冷静な判断力を持ってブランカに挑もう。



CPU▶パターンチェック

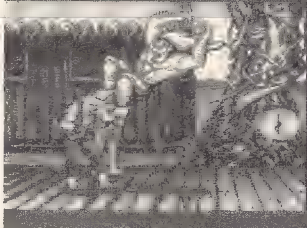
中間合の波動拳に素早く反応して跳び込んでくる。熱くなって波動拳を撃ちまくると、気絶させられてしまうぞ。気絶させられると二段攻撃を入れられる。でも三段攻撃はしてこないぞ。

波動拳を引きつけて撃てば確実に体力を削ることができる。うまくすればクリティカルで連続で喰らってくれる。気絶させてしまえばこっちのものだっ!! 倒してしまえっ。

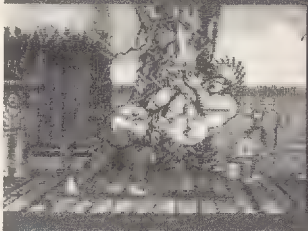


いくらでも かかってこい!
たたきつぶしてやるぜ!!

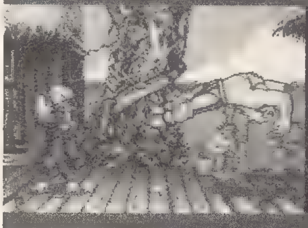
←ブランカに波動拳をヒットさせて気絶させてしまおう。引きつけて出すことが重要で、間合を考えないと、跳び込まれて攻撃を喰らってしまうぞ。とにかく引きつけることに意味があるのだ。



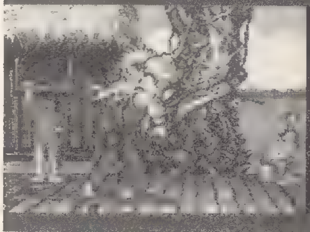
←これはリュウを使っても同じことがいえる。中間合での波動拳はブランカに絶対の攻撃のチャンスを与えてしまうのだ。[illegible] 合を見極めろ!!



←ローリングアタックは、[illegible]

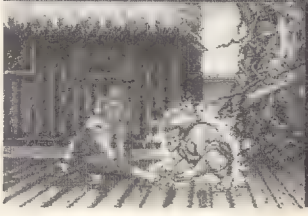


←CPUのブランカは、無駄な行動が多いぞ。[illegible] 大きなスキを作り、相手に反撃のチャンスを与えてしまう。昇龍拳や波動拳を当てて軽くあしらってやろう。



←[illegible] ないと、強力な返し技を喰らってしまうぞ。

←起き上がりは攻撃のチャンスだっ!! というのは対戦での話でCPU強の場合は必ず返し技を出してくる。背中蹴りを狙っても同じことだ。[illegible]



←ブランカの必殺技、[illegible] 間合をつかめば対戦プレイの時に必ず役に立つぞ。

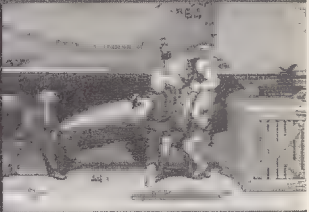
KEN VS GUILE

CPU戦パーフェクトハンティング

必勝秘伝 反撃のチャンスを作り出せ!!

→ベストな間合で昇龍拳を出してサマーソルトキックを誘おう。ここで間合を無視するとサマーソルトキックが当たり転んでしまうぞ。しかし昇龍拳を出せなければこの技は使えない。昇龍拳がすべてだ。

→サマーソルトキックの着地は、他の場合の着地よりもスキが大きい。着地したガイルにアッパーカットを重ねるわけだが、タイミングが早いとアッパーが伸び切って、キャンセルが効かなくなってしまうぞ。



→アッパーが伸び切る前にコマンドが入力されていれば、ここで昇龍拳が炸裂する。いわゆる、キャンセル技を利用したアッパー昇龍拳だ。リュウやケンを使うのなら、このキャンセル技を確実にマスターしよう。

→サマーソルトキックの落下中に、登り蹴りを当てて着地にさらに昇龍拳。防御させてガイルの体力を削れっ!! 運がいいとクリティカルでガイルにヒットする。しかし気絶させることは難しいぞ。

→それを発展させたコンビネーション、登り蹴り→着地アッパー昇龍拳も可能だ。なんと強欲なのだろう。しかしサマーソルトキックの着地ではないから、着地後のスキはないことを忘れるなっ!!

→ガイルが着地した時、少しでも反応(アッパーカット)が遅れると必ず投げ返されてしまうぞ。またベストなタイミングでアッパーを出したとしても、防御されることが多い。対ガイル戦における危険なギャンブルだ。

→波動拳で押しまくってガイルの体力を削りまくろう。跳び込んできたら昇龍拳で返す、いわゆる波動昇龍拳も有効な戦闘手段だ。しかし波動拳を撃つ間合を考えないと、簡単に跳び蹴りを喰らう。

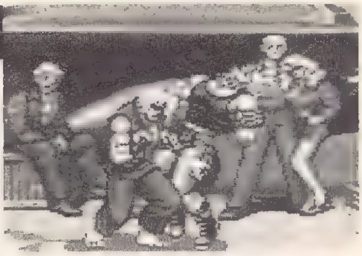
サマーソルトキックを昇龍拳で誘い、着地点に素早く移動してアッパー昇龍拳をたたき込めっ!! 登り蹴りで落としてもいいが、やはりアッパー昇龍拳だ。

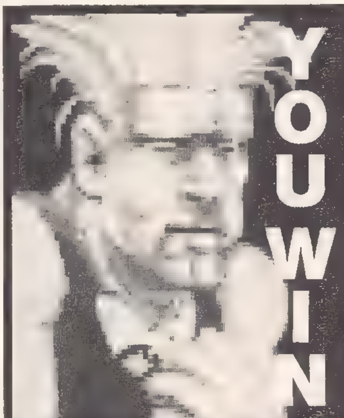
正攻法で闘うと強敵だが、昇龍拳でサマーソルトキックを誘い着地を狙って攻撃しよう。しかし昇龍拳を出す間合が悪いとソニックブームで返されたり、サマーソルトキックでザックリとやられてしまうぞ。常に間合を考えて昇龍拳を出そう。

着地点での返し技だが、やはり、少しでも強力なアッパー昇龍拳を狙おう。うまくすればガイルは気絶して、ケンの連続攻撃を入れるチャンスになるぞ。またより強力な技のコンビネーションがある。サマーソルトキックを昇龍拳で誘うところまでは同じだが、サマーソルトの空振りを登り蹴りで落とし、着地点にアッパー昇龍拳を決める。必ず入るわけではないが、入ればラッキーなコンビネーションだ。強欲な技だけど。

CPU▶パターンチェック

跳び込みは、必ずサマーソルトキックを始めとした対空防御で返される。それ以外はソニックブームで牽制してくる。はっきりいって待ちプレイ。それゆえに手強いキャラクターだ。





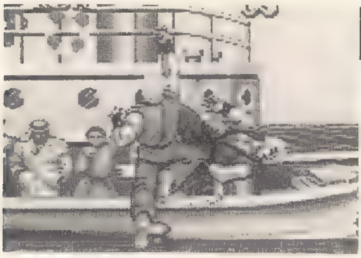
昇龍拳さえ出せれば、必ず勝てる相手だ。逆にいえば昇龍拳が出せなければ、勝つことは難しい。やはりリュウやケン(特にケン)を使うのなら昇龍拳をマスターすべきだ。

フウ、 くるしい たたかいだったぜ....
オレを ここまで おいつめるとは....

必勝秘伝 必殺技からケンを崩すのだ!!

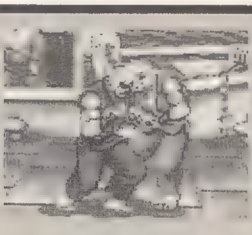
とにかくCPUケンは必殺技と強技をメインに攻めてくるぞ。攻め込むポイントはその必殺技の大きなスキ。その他にはチャンスがないと思っていいぞ。

CPU戦ではもっとも激しいバトルとなるはずだ。波動拳が飛びまくり、竜巻旋風脚が駆けそして昇龍拳が乱舞する。CPUケンの攻めの基本は強技と必殺技だ。そのスキにこちらも強力な必殺技（基本技も可。これは趣味の問題だ）をたたき込めば、必ず勝つことができるぞ。しかし必殺技のスキ以外に攻撃してもほとんど返されてしまうから、逆に考えれば、攻撃のチャンスが限定されるため攻めにくいといえば攻めにくい相手だ。油断していると強昇龍拳でボコボコにされたあげく、KOされてしまうぞ。しかも強昇龍拳は一見当たらない間合で撃たれてもヒットするから注意したい。特に後半の昇龍拳乱舞モードになったら防御を確実にして、着地に反撃をしていこう。

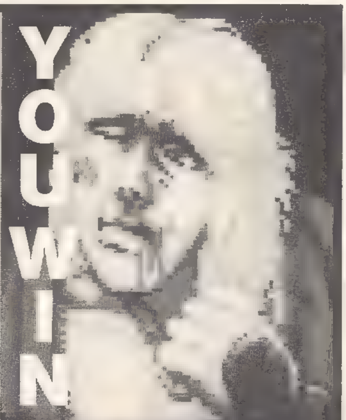


CPU▶パターンチェック

ケンといえば強昇龍拳を始めとした必殺技と強攻だ。スキが大きいとはいえ、強力な攻撃力のある必殺技だ。クリティカルで入ったら気絶の可能性だってあるぞ。

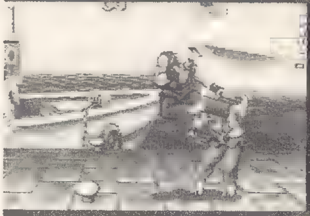


攻撃のチャンスが限定されるため、こちらから攻め込むことはあまりいいとは思えない。ケンの攻撃のスキを突いて返し技を狙っていこう。それがもっとも確実だ。



いくらでも　かかってこい!!
たたきつぶしてやるぜ!!

←ケンの最初の行動は他のキャラに比べて読みやすく、それに合わせた返し技を選びやすい。どの動きにもスキが必ずあるぞ。ただし、弱足×2、強足とこられたら、素直に防御した方がいいぞ。



←リュウ同様に波動拳のスキは大きい。昇龍拳で返される跳び蹴りとこのスキを見逃がさず、タイミングよく蹴りだそう。そこから、ケンの強力な連続攻撃を決めてやろう。タイミングをはずすと逆に喰らうので慎重に

←当たり判定の広いケンの強昇龍拳であることをいいことに、CPUのケンは、強昇龍拳を多用してくる。しかし、防御さえ確実ならば、強昇龍拳は怖くない。その着地に、アッパー昇龍拳を決めろっ!!

←ターボになって、ケンの竜巻旋風脚の回転速度も増した。しかし、無敵時間もない動きの大きなこの技には、スキも多い。CPU戦では、敵の動きを冷静に判断して、アッパーや昇龍拳で返してしまおう。

←こうして、敵の動きを止めたところで、しゃがみアッパーキャンセル波動が有効的だ。けっこう大きなダメージを与えられるこの戦法は、対人戦でも有効活用できるので、ぜひマスターしておきたい。

←大技を多用してくるケンではあるが、意外に怖いのが、この連続の飛び蹴りだ。シンプルながら、喰らったら、簡単に気絶させられてしまうこともありえるので、ガードは絶対条件だ。無敵の登り昇龍拳で応戦だ。

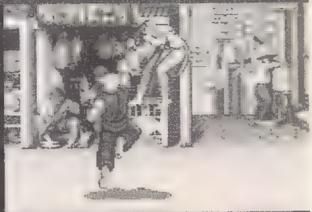
←強力な昇龍拳がメインのケンだけに、跳び込みには、注意と覚悟が必要だ。まして、極悪といえるほど、正確な判断力を有するCPUケンゆえ、そのタイミングといい技の確実性といい必ず返されてしまうと思え。

KEN VS CHUN-LI

CPU戦パーフェクトハンティング

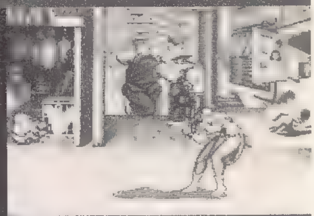
必勝秘伝 必殺技はスキだらけだぞっ!!

→かつ跳び春麗であれば、楽勝といえる。しかし、地に足をつけ、こちらの動きを待たれるようでは、うかつに攻撃できない相手だ。ここは、ひとつ中足払い波動拳で牽制して、反撃のチャンスを待つのが得策だ。

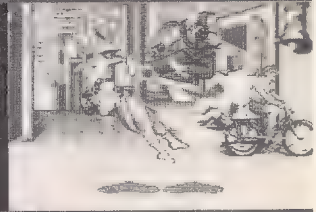


→シビレを切らしたように、春麗は、跳び込んでくるだろう。そこはそれ、ここぞとばかりに昇龍拳を当て、春麗を撃墜しよう。春麗が画面せましと、動き回れば、動くほど、ケンのパンチとキックは有効打が可能だ。

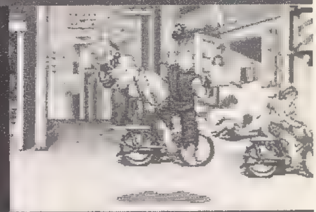
→ひとたび、昇龍拳が春麗に当たると、さらに背中を狙って連続技へと一気にたたみ込むことができるぞ。ガードに転じた春麗に中足払い波動の牽制で、攻撃パターンのリピートだ。特に、強力なケンの攻撃がイキル時だ。



→ターボになって新しく獲得した飛び道具の気功拳といい、攻撃を喰らうまで蹴り続ける百裂キックといい、ともにスキだらけだ。跳び強パンチからの連続攻撃を決め、春麗の動きを完全に封じよう。



→CPU春麗がこれまたよく使う移動法、三角跳びは、下をくぐり抜けて登り蹴りで落としてしまうのがベストだろう。一見、華やかな動きで、バルログ同様、スピード性能に優れた春麗だが、弱点も多いのだ。



→激しく跳躍してかく乱戦法を展開してくる春麗も、やはり他のキャラ同様、着地時のスキの大きさは避けようがないのだ。そのタイミングを見極めてのアッパー昇龍拳で、反撃のチャンスをも与えるな。

→攻撃力の低さに難のある春麗とはいえ、ひとたび判断を間違えると、気絶しかねない連続攻撃がある。もし、ケンが気絶するようなことがあると、CPU春麗とはいえ、連続技を狙って勝負にくるので要注意。

春麗には反撃のチャンスが数多くあり、しかも昇龍拳が出せなくても勝てるキャラクターだ。必殺技もスキだらけだから、ガンガン攻めまくろう。

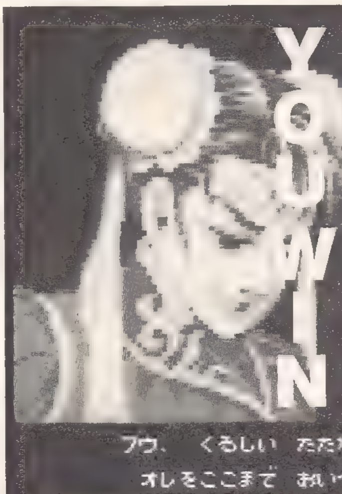
CPU春麗は誰が相手であろうが、跳び込みをメインに攻撃してくる。たとえ春麗が空中戦を得意としていても、無敵の昇龍拳ならば絶対に返されず負けることはない。また昇龍拳を出すことができなくても、立ち強パンチか強キックで返すことも可能だ。対戦プレイでもない限り必ず勝てるキャラクターだ。

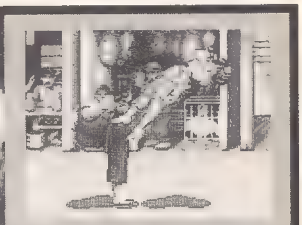
必殺技もスキが大きく、跳び込みから連続攻撃を入れるのに十分だ。気功拳や百裂キックを見たら連続技のチャンスと思え。確実な対空防御と連続攻撃を使い一気にKOしてしまおう。ケンならばそれが可能なはずだ。

春麗は背中の当たり判定の広さでも有名（?）なキャラだ。起き上がりに背中蹴りアッパー昇龍拳を狙うこともできるぞ。

CPU▶パターンチェック

空中戦の得意な春麗だが、地上でのバトルも意外に強いのだ。跳ばない春麗ほど怖い相手はいない。対CPUではあまりないが、地上戦になっても対応できるようにしておこう。

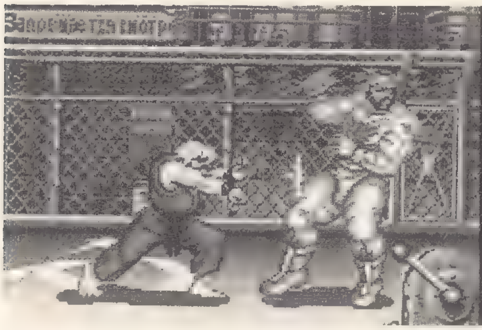




対空防御、特に昇龍拳をマスターしていれば何も問題はない対戦相手だ。逆にいえば対空防御のタイミングを覚えていなければ勝てない対戦相手ということだ。

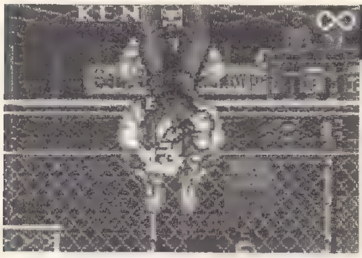
KEN

必勝秘伝 接近戦はスクリューへの道



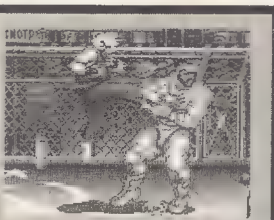
足払い波動拳などのキャンセル技を駆使してザンギエフの体力を削りながら闘うのがいいだろう。波動拳のみの牽制もいいが、跳び込まれることもあるから注意しよう。

接近戦のエキスパートであるザンギエフに接近することはとても危険な行為だ。しかし接近さえしなければその能力を発揮されることはない。波動拳で牽制しつつザンギエフの体力を削れ。また連続で波動拳が決まり気絶することがある。そうしたら、連続技の跳び強パンチ、着地アッパーカット、キャンセル強昇龍拳をたたき込んで四段攻撃を入れよう。ザンギエフは体の当たり判定が大きいので、タイミングさえバッチリなら最後の強昇龍拳のヒザが入り、ザンギエフを転ばせることができるぞ。四段の入る数少ないキャラクターの1人だ。波動拳で牽制する場合、引きつけるのことが必要なのだが、スクリューやダブルラリアットで返される危険性があるぞ。接近戦には気をつけたい。

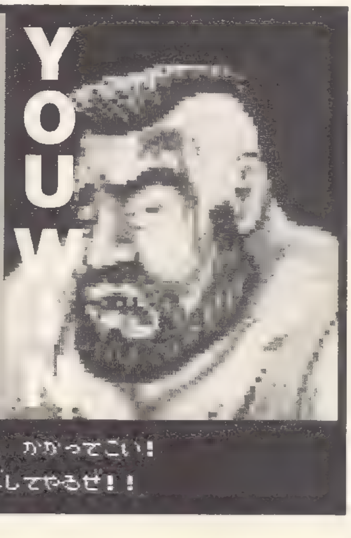


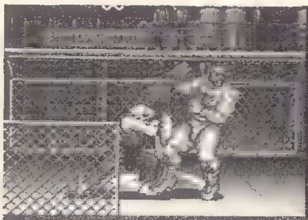
CPU▶パターンチェック

常にスクリューパイルドライバーで取るために近づいてくるはずだ。間合を開くために波動拳を出してもスクリューで吸われてしまうこともある。接近戦のエキスパートだ。



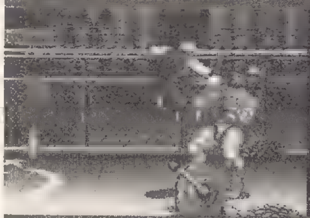
昇龍拳を当てるために接近することはとりあえずパスした方がいい。たとえ昇龍拳を出せても、防御されてしまう可能性が高く危険だ。とにかく接近戦はだめだ。



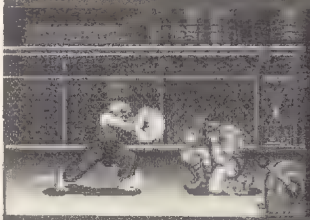


←接近戦は、恐怖心すら感じるほどの敵、ザンギエフだが、[illegible]ンカ同様、引きつけて波動拳をヒットさせよう。波動拳で牽制しつつ、ザンギエフの体力を削り取れ。ただ、波動拳を撃つ時の間合には、十分気をくばれ。

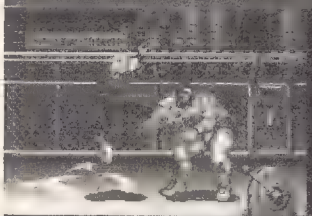
←ダブルラリアットを喰らわぬように、その当たり判定を見極めておくといいだろう。必要以上に引きつけすぎると、手痛い[illegible]



←[illegible]てしまおう。ザンギエフは強昇[illegible]

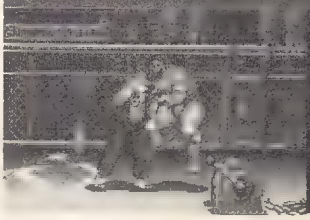


←ザンギエフに接近を許してし[illegible]いは確実に決めないと（空振ると）スクリューで吸われてしまうぞ。



←[illegible]な手段だ。接近を許したらとに[illegible]よう。間合さえ開いてしまえばスクリューの破壊力を発揮させることはないのだから。

←起き上がりをザンギエフに近づかれたら、起き上がり昇龍拳を爆裂させよう。ザンギエフの接近を許すなっ!! 起き上がりの必殺技はマスターしておいた[illegible]



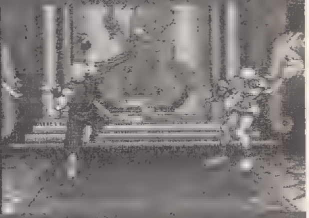
←[illegible]を決めることができるのだ。無理に昇龍拳で返す必要はない。確実に技を決めることを考えよう。勝つための手段だ。

必勝秘伝 一気に攻撃を決めて倒せっ!!

→ヨガを極めた肉体から繰り出される、さまざまな変則的な攻撃にどのように対応するかが勝負の決め手となる。CPUとはいえども、ダルシムの動きは異常だ。相手を見て、反撃を考えよう。

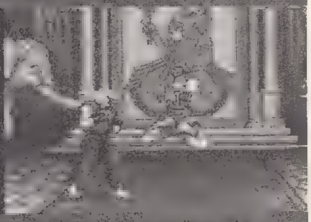
→しかし、飛び道具(?)といえるヨガファイヤーには、他のキャラ同様、硬直時間がある。ダルシムの場合、その時間も予想外に大きいので、連続攻撃を炸裂させる絶好のチャンスといえる。ヒットさせれば、必勝だ。

→ダルシムと言えばやはり、自在にのびる手足を武器に攻撃する、スタイルのなかなか定まらない相手だ。当然その当たり判定も広く、無理に跳び蹴りを狙おうとすると、逃げパンチを喰らってしまうので、攻撃法が難しい。

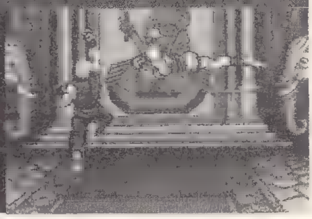


→リュウ、ケンの昇龍拳は、ダルシムの伸びた手足に、確実にヒットさせることができる。ただし、このように瞬時に判断して攻撃に転じるには、それなりの訓練と技量が要求されるだろう。伸びた手足めがけて昇龍拳炸裂。

→必殺技のもうひとつ、波動拳も使い方をあやまると、手痛いダメージを喰らうぞ。その典型的な例が間合の判断ミスから受けるダルシムのスライディング攻撃だ。間合を考えず、攻撃をすると、転ばされて敵のペース。

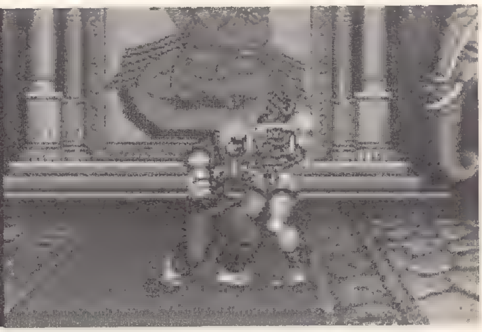


→ダルシムの奇襲、ヨガテレポートもまた、スキが大きい。そのスキを突き、一気に連続攻撃に持ち込もう。ドリルキックや頭突きは昇龍拳で返すのが基本戦術といえる。防御してからのアッパー昇龍拳も忘れるな。



→ドリルキックと頭突きを、同様の攻めパターンで返さなくてはならない。防御してアッパー昇龍拳でもいい。ヨガテレポートと火炎系の武器で、かなり積極的な攻めを見せるダルシムに決定打を喰らわせろ。

ダルシムは防御力が低く連続攻撃が決まれば気絶しやすい対戦相手だ。またジャンプ中の滞空時間も長いので強昇龍拳(強に限らず)がヒットしやすいぞ。

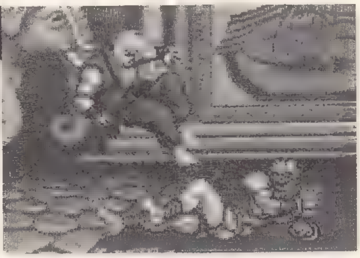


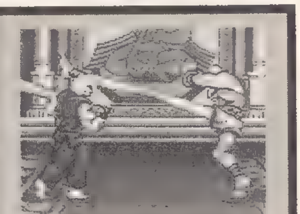
伸びる手足もそうだが、波動拳をすり抜けるスライディングがなにより怖いぞ。近中間合で波動拳を撃つと簡単に転ばされてしまうのだ。波動拳を撃つ場合は間合を常に頭に入れておこう。

ヨガフレイムやファイヤーの硬直時間に、跳び込みからの連続攻撃を狙うことも可能。しかしダルシムのパターンによっては、逃げ蹴りなどで返し技を決められてしまうこともある。縦ジャンプでかわして様子を見るのが1番安全だ。しかし様子を見ているだけでは、必殺技などで体力を削られてしまい最終的には負けてしまうぞ。反撃のチャンスを見極めて一気に必殺技をたたき込めっ!! 防御力の低いダルシムは簡単に気絶してくれるぞ。ダルシムが気絶したら連続攻撃を炸裂させろっ!!

CPU▶パターンチェック

遠間合から伸びる手足を使いネチネチと攻めてくる。近づこうとしても、なかなか近づくことはできない。また接近したとしてもヨガテレポートを使われると、すべて台なしだ。





攻撃のチャンスを見逃さずに、一気に攻めまくる。はっきりいってダルシムの動きは異常だ。その動きに惑わされずに先を読み、返し技を狙っていこう。

うう、くるしい たたかいだったぜ….
オレをここまで おいつめるとは…

KEN VS BISON

CPU戦パーフェクトハンティング

必勝秘伝 気絶したら相当ヤバイ闘いだ

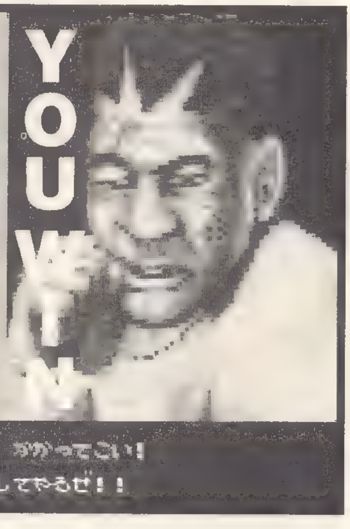
最初から跳び蹴りを狙っていこう。跳び蹴りがクリティカルで入ったら着地と同時に昇龍拳を出すと必ず、気絶させることができるぞ。あとは強昇龍でハメるのみっ!!

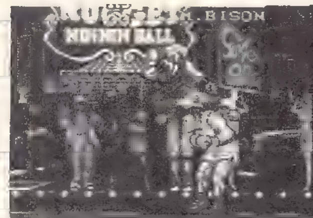
バイソンの強力な攻撃を確実に防御していかないと、連続でダメージを喰らい一気にKOされてしまう。よくても気絶だ(全然よくない)。また、ダッシュ技のラッシュをどう見切り、反撃を試みるかも勝負を分ける。防御だけだと、ガンガン体力を削られてしまうのみだ。足払いでバイソンのラッシュにカウンターを当てて、少しずつ崩していこう。たとえ足払いでも、連続でヒットすれば気絶させることができるはず。気絶させたら連絶攻撃を狙って大ダメージを与えてしまえっ!! この時バイソンが画面の端にいるようなら、起き上がりに強昇龍を重ねよう。するとなぜかバイソンは防御して返し技を出してこない。着地に投げるなり強昇龍なりを出して、体力を奪い取ってやれっ!!

CPU▶パターンチェック

ダッシュ技を駆使してとにかく攻めてくる。カウンターを狙いやすいが(足払いで)ダッシュストレートも来るので、足払いを出せばいいというものではないぞ。

バイソンは跳び蹴りにとても弱いので、跳び蹴りからの昇龍拳で簡単に気絶させることができるぞ。また画面端で強昇龍を撃ち続ければハマッてくれるキャラでもある。

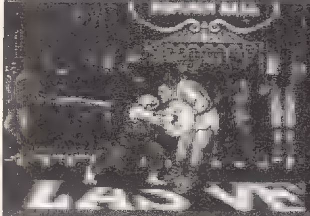




←速攻でいこう。スタート直後に跳び込んで、跳び蹴り・昇龍拳を決めて、気絶させてしまおう。撃墜されるかもしれないが、それを考えている時間はない。最初にダメージを与えておけば、かなり楽になるぞ。

←気絶させて、連続技を入れたあとは、画面端に追い込んで、強昇龍拳を連続で出していれば、それだけでバイソンをKOできる可能性がある。タイミングよく昇龍拳を出すことが重要になる。ミスすると大変だぞ。

←バイソンがダッシュ系の攻撃を連続して出してくるようになったら、中足払いで牽制して様子を見よう。突っ込んで来たところに中足払いをコツコツと当てるだけでも倒せるが、危険も多いぞ。



←中足払いで牽制するだけでなく、中足払いキャンセル波動拳や、中足払いキャンセル昇龍拳が出れば、より安全、確実になる。気絶させられる時は一瞬なだけに、十分すぎるほど間合を取って、ガードを固めるのだ。

←バイソンには、跳び込み強パンチ・アッパー・強昇龍拳が入る。これは四段攻撃で、全部入れば確実に気絶させることができ、更に大ダメージを与えられる技なのだ。これぐらいのダメージを与えて、初めて安心できるのだ。

←バイソンはもともと、足元が弱点のキャラクター。強足払いはかなり有効だ。うまくいくと、起き上がりの瞬間にもう一度強足払いを出すと、連続で転ばせることも可能だ。ただし、空振りはしないように。

←まず、気絶させられた時に大ダメージを喰い、気絶させられた後に追続攻撃で大ダメージを喰らう。この一連の攻撃を喰らうと、死にはしないが、戦意をなくしていることは確かだ。そうはならないように。

KEN VS BALROG

CPU戦パーフェクトハンティング

必勝秘伝 昇龍拳で激しく決めろっ!!

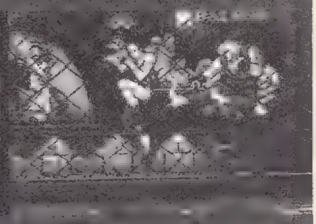
→たとえバルログに近づかれても恐れることはない。スタート直後なら投げられることもなく昇龍拳を出せばかなりの確率でヒットして転んでくれる。バルログとの勝負は転ばせてから始まるといえるぞ。

→昇龍拳で転ばせたら、バルログの起き上がりを狙って跳び蹴りを出そう。ここで防御されたりクリティカルで入ってしまうと、バックスラッシュを誘えなくなってしまうぞ。注意しながらバックスラッシュを誘えっ!!

→バルログが跳び蹴りに反応してくれたら、着地と同時に接近して投げてしまおう。このパターンを続けたかったら壁のある方へバルログを投げよう。跳び蹴りで再びバックスラッシュを誘いやすいぞ。

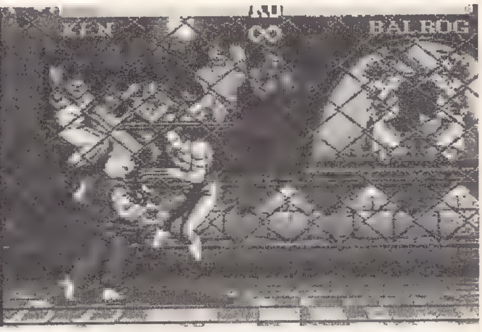
→バックスラッシュの着地を投げる代わりに昇龍拳をヒットさせて再び転ばせることができる。また間合がベストなら跳び強パンチからより強力な連続攻撃につなげることもできる。しかし投げ返されることもあるぞ。

→フライングバルセロナアタックは昇龍拳で返して何も問題はない。しかし引きつけて昇龍拳を決めればより強力なダメージを与えることができるぞ。逆に引きつけすぎるとイズナで投げられたりしてしまう。



→バルログは、より高い位置から攻撃するために、壁を利用した三角跳びをよく使う。バルログの下をくぐって登り蹴りを決めることができる。背中からの攻撃だけに、強力な跳び蹴りで返される心配はない。

→バックスラッシュや投げ技でバルログを画面端に追い込んだら、昇龍拳の連打を炸裂させろっ!! バックスラッシュなどでバルログは逃げようとするが、勝手に喰らってKOしてくれるぞ。バルログは弱くなったぞ。



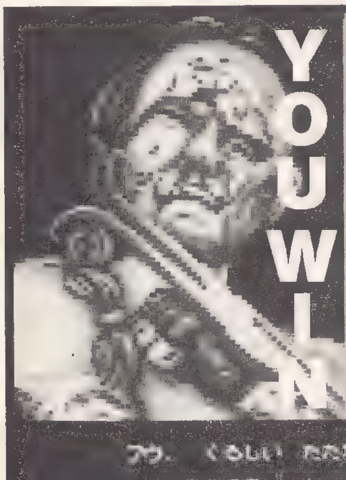
転ばせてしまえば、跳び蹴りからバックスラッシュを誘い着地に投げてしまうことができる。『ストII』では強敵だったが、『ターボ』では弱くなってしまったぞ。

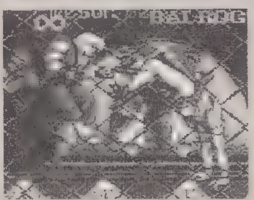
CPUに限っていえば『ターボ』のバルログはパワーダウンした感があるぞ。昇龍拳さえ確かならば全然怖い相手ではないキャラクターだ。逆にいえば昇龍拳が出せなければちょっと辛い闘いになるだろう。無敵技でしかも強力な必殺技だけに確実にマスターしたいところだ。昇龍拳で、（特に昇龍拳である必要はないが）転ばせたら、起き上がりに跳び蹴りを出してバックスラッシュを誘う。そしてバックスラッシュの着地に接近して投げてしまおう。バルログを投げた時、着地点に跳び蹴りが間に合う間合だったら同じパターンでハメてしまうことができる。

バルセロナやイズナドロップは、昇龍拳を引きつけて出せば何も問題なく返すことができるぞ。

CPU▶パターンチェック

跳び込みをメインにバルログは攻めてくる。昇龍拳で確実に返すことができるか、反応が遅いと返すどころか喰らってしまうぞ。バルログの跳び蹴りはとても強力だ。





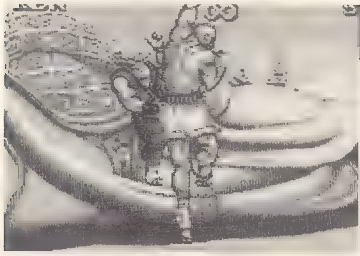
跳び蹴りでバックスラッシュを誘ってしまえば楽勝だ。でも十分な返し技を持っているケンにとっては『ターボ』のバルログはたいした敵じゃないんだ。

必勝秘伝 上下タイガーから一気に崩せ

サガットのスキは上下タイガーの硬直時間と強タイガーアッパーの空振り後。同じ必殺技を持つリュウとケンにとても似ている。ライバルはリュウだけではない。

サガットのスキはリュウ、ケンととても似ているぞ。上下タイガーショットの硬直時間や、タイガーアッパーカットの着地がそれだ。そのスキに大ダメージを与えて一気に決めてしまいたいところ。しかし上下タイガーに対しては読まずに跳び込むと、タイガーアッパーカットで軽くあしらわれる。タイガーアッパーカットは完全無敵ではないが、左右の攻撃判定が広く注意が必要だ。

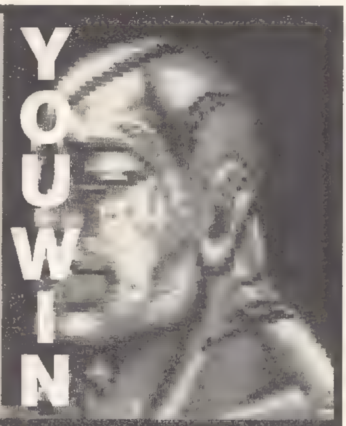
上下タイガーショットに跳び込んで、連続攻撃を決めることは難しいが、タイガーアッパーカット（強）の着地にアッパー昇龍拳を決めることはできるぞ。これだけで気絶させることは難しいが、投げを決めるよりはいいだろう。決める時に最大のダメージを与えてこそ、ケン使いだ!!



CPU▶パターンチェック

サガットは、タイ式波動拳ともいえるタイガーショットをメインに攻めてくる。跳び込みに対してもタイガーアッパーカットを確実に出してくるぞ。リュウ以上の強敵だ。

必殺技のスキを突いて攻めるのがベスト。またサガットが近づいてきたら弱昇龍拳を引きつけて出してみよう。タイガーアッパーで反応するが、昇龍拳で返せてしまうぞ。



いくらでも、かかってこい!!
ひねりつぶしてやるぜ!!

←サガットへの先制攻撃は絶対にやめよう。相手の出方を見て行動に移ろう。相手がCPUでも先を読むことは重要だが、いきなり跳び込んだり強昇龍を狙ったりするのは、読みとはまったく違う行為だ。

←タイガーショットを撃ってきたら2発めを先読みして跳び込もう。タイミングは計れるが、間合はベストということはあまりない。連続攻撃を決めることは意外に難しいぞ。入るとしても、跳び蹴り→強足払いぐらい。

←打点を低く狙うことは投げ返しを防ぐためだ。またCPUサガットは「ターボ」になって投げ技を使うようになったからなおさらだ。しかし引きつけすぎると、強力なタイガーアッパーカットで返されてしまう。

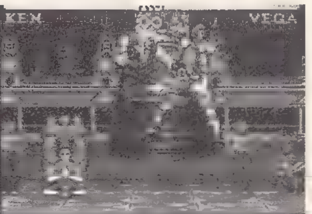
←強のタイガーアッパーカットの着地は、反撃の絶好のチャンスだ。このようなスキはケンにもあるから注意しよう。簡単に投げ技や、強払いを狙ってもいいが、やはりここはアッパーカットを着地に重ね……。

←アッパーカットの一部モーションをキャンセルさせた技、アッパー昇龍拳を炸裂させよう。この場合、いかにしてタイガーアッパーカットを誘うかが問題になってくる。勝手に強タイガーアッパーを出すこともあるが。

←登り気味に跳び蹴りを出せば、サガットが反応してタイガーアッパーカットを出して、勝手に喰らってくれるぞ。タイガーアッパーカットは完全無敵の技ではないのだ。この時、逃げの手段を考えておかないと……

←着地前に再びタイガーアッパーカットで反応され喰らってしまうぞ。逃げの手段としては、登り蹴りがヒットした後、すぐに空中竜巻を出すといい。この技もけっこう危険な賭けといえる。空竜が出ないと終わりだ。

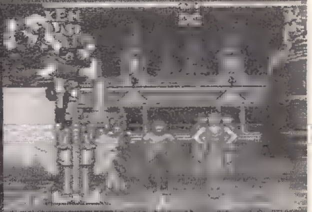
必勝秘伝 波動昇龍拳で挑みそして勝て



→スタート直後に登り蹴りを狙ってもいいぞ。ただし、ベガがジャンプ系の攻撃を出してきた時のみヒットするので、読みが外れると反撃を喰うことになる。バックジャンプをして、様子を見るのも無難な手だ。

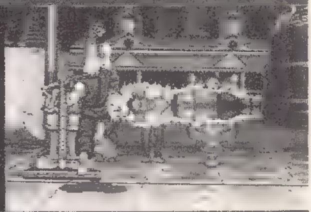
→ベガを転ばせることができたら、起き上がりに波動拳を重ねて、体力を減らしていこう。この波動拳は牽制と、誘いを兼ねていて、ヒットすればそれでもいいが、跳び越してくれることを望んで撃っているのだ。

→こちらの読み通り、ベガがジャンプをしてきたら、昇龍拳で撃墜してしまおう。初めからこれが狙いだったのだ。また、そのためには、波動拳を跳び越してきた時に、昇龍拳が間に合う距離にいよう。



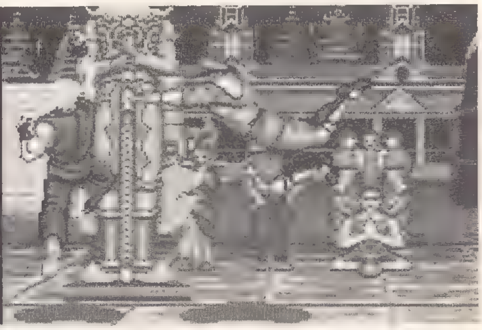
→ヘッドプレスは反応が間に合えば、落下中に登り蹴りでベガを落としてしまおう。ガードしてから、昇龍拳でもいいぞ。ただ、中途半端に迷っていると、攻撃することも逃げることもできなくなるぞ。

→サマーソルトスカルダイバーは、昇龍拳で撃墜するのが確実だ。特に、ケンが画面の端にいる時は跳んでくるコースが非常にわかりやすいので、撃墜しやすくなる。昇龍拳に自信のない人は、早めのアッパーで返そう。



→サイコクラッシャーアタックは、波動拳か昇龍拳の必殺技で返すのがベストだ。画面端にいるときは、サイコクラッシャーアタックをガードした後に、投げる事ができる。この技を返すのに失敗すると…。

→逆に転ばされてしまうかも。こうなると、ベガは次の攻撃の準備をしているので、起き上がってからの展開が苦しくなる。ベガが近くにいた時は、起き上がり昇龍拳を狙ってもいいが、遠い時は、とりあえず様子を見る。

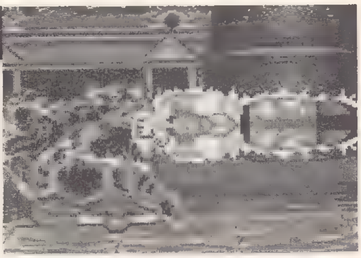


波動昇龍拳で倒すことができる。しかし単に波動拳を撃っただけでは簡単に跳び込まれて蹴られてしまうぞ。1度転ばせて起き上がりに波動拳を重ねるように撃とう。

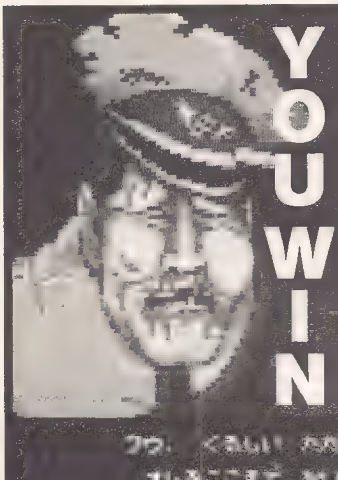
波動昇龍拳で倒せるのだが、いかにその状況に持ち込むかが問題だ。1度転ばせてから波動拳を重ねるように撃てば、ベガが反応して跳んできてくれるぞ。転ばせるには読みを働かせてベガの立ち中キックに昇龍拳をヒットさせよう。それ以外はベガの跳び込みを待つのがいい。波動昇龍拳に持ち込んだとしても、波動拳にヘッドプレスを出されると確実に踏まれてしまうぞ。もし踏まれてしまった場合は、サマーソルトスカルダイバーが来るので昇龍拳を狙って落としてしまおう。またうまく防御できた場合はそのまま落下してくるので、登り蹴りを当ててあげよう。

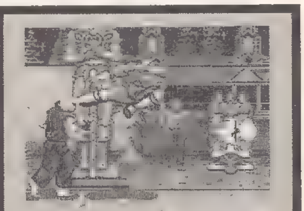
ベガがバックジャンプしたら必殺技の合図だ。返し技を用意して反応できるようにしておこう。

CPU▶パターンチェック



ベガは立ちキックでやたらと牽制してくる。波動拳に対してもヘッドプレスなどの返し技がある。後半になるとサイコクラッシャーアタックを連発して体力を削られてしまうぞ。





CPUといえどもベガは強い。波動昇龍拳パターンに持ち込めたとしても、負けることが時々ある。運の要素が強く常に必ず勝てるとは限らない。帝王は気まぐれだ……。

ウウ…くるしい! …
オレをここまで追いつめるとは……

必勝秘伝 波動拳に連続攻撃を決めろ!

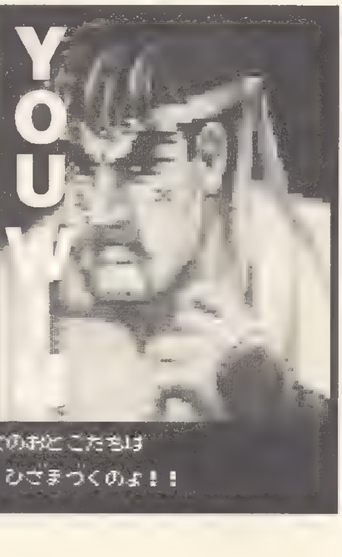
全キャラクター共通となっている波動拳のスキを攻撃するパターンを使おう。お手軽な三段攻撃を入れてやれば、たちまちピヨピヨになってしまうぞ。

CPUのリュウに勝つためには、やはり波動拳のスキを突いていくしかない。春麗には気功拳があるが、リュウと撃ち合っては絶対に勝てないのでやめよう。リュウが波動拳を2発連続で撃ってくるスキを突いて、跳び蹴りからの連続技を入れてピヨらせてしまおう。ここで注意したいのは、跳び蹴りを当てる位置が高いと喰らい投げをされてしまうことだ。CPUのリュウは強引に投げてくるので、跳び蹴りを当てる位置にだけは絶対に注意しよう。その他の注意点は、リュウの跳び蹴りを返す時だ。立ち中キックを遠めの間合から当てるのがベストだが、うっかり反応できないと足払いまで連続で喰らうのでやってられない。それにさえ気をつければ、なんとかなるぞ。

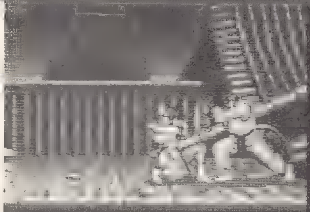
CPU▶パターンチェック

CPUリュウの攻撃でもっともイヤなのは、跳び蹴りと足払いがワンセットになっていることだろう。強力な対空兵器のない春麗にとっては、ひとつのミスが命取りだ。

CPUのリュウはとにかくスキがない。CPUだからといってしまえばそれまでなのだが、やはり辛い。跳び込む時など、タイミングには十分気をつけるべきだ。



←CPUのリュウは、まず壁際まで下がっていく。それを追いかけて次の攻撃にそなえるわけだが、春麗は足が早いのでついつい、リュウの足払いが届いてしまう間合に入ることが多い。CPUはそれは見逃さないぞ。



←壁際まで下がると、お待ちかねの波動拳タイム。いきなり撃つ場合とバックジャンプしてから撃つ場合があるが、どちらにしても2発セットで撃ってくるので、1発めはガードするのがいい。

←1発めをガードしたら、2発めは撃つのを見ないで跳び込もう。間合が近ければ、連続攻撃を当てることができるぞ。お手軽でしかもピヨりやすいのは、跳び強キック→中足払い→強パンチだ。

←うまくリュウがピヨってくれれば、あとは君の好きなようにしてくれ。再び連続技を当てるもよし、確実に投げるもよし。せっかくだから、百裂キックがらみの連続攻撃の練習でもしてみましょう。

←CPUのリュウは、こちらの弱パンチに反応して強足払いを空振りするクセがある。これを利用すれば、タイムオーバーまで固めたり、逆に足払いで転ばせたり、投げたりしてしまうことができる。

←リュウの跳び蹴りに対しては、立ち中キックを少し遠めから当てればベストだ。間合が近い時は、ガードする方がいいぞ。下手に喰らうと、足払いまでワンセットで当てられてしまうからね。

←CPUのリュウは、体力がない時に足払いなどで転ばされると、起き上がりに竜巻旋風脚を出してくることがある。竜巻旋風脚は技の出る瞬間が無敵なので、何か技を出していても関係なく喰らってしまうぞ。

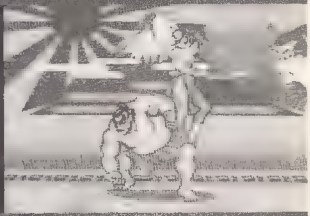
CHUN-LI VS E.HONDA

必勝秘伝 CPU戦パーフェクトハンティング

➡スタート直後は、まずしゃがみガードで様子を見ることを心掛けよう。下手にバックジャンプをすると、スーパー百貫落としがくるのだ。それを喰らってダメージを受けるよりはおとなしくガードしよう。

➡スタート直後、本田が前に歩いてパンチを出してくるパターンの時は、いきなり背中側を狙うように跳び込んでみよう。間合が少し難しいかもしれないが、なにごともチャレンジしてみることだ。

➡間合をまちがえなければ、本田は技（強パンチが多いぞ）を出そうとして、こちらの跳び蹴りを喰らってくれる。そこから三段攻撃を入れてピヨらせてしまおう。たまに、弱のスーパー頭突きが来るが忘れよう。



➡連続攻撃の苦手な人や、確実にハメ殺したい人は、本田の背中側に回り込む時に、跳び攻撃をわざと出さないで着地してみよう。本田は、立ち強パンチのごっつあんチョップを空振りするぞ。

➡ごっつあんチョップを空振りした本田ははっきりいってスキだらけだ。画面の中央に向けて投げてしまおう。画面端に投げると、次の攻撃へ移るのがやっかいなことになってしまうから、やめよう。

➡まちがって画面端に投げた時など、百裂キックを本田が起き上がる前に重ねておくといい。地道な作業だが、その1ドットの体力が勝ちにつながるかもしれないぞ。細かい努力を惜しまないこと。

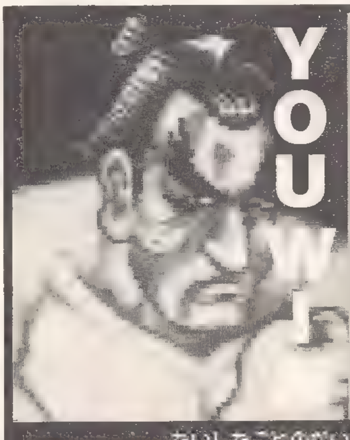
➡CPUの本田は、しゃがみ強キック（土俵払い）をしたあとや、体力が残り少なくなった時にしゃがんでからスーパー頭突きをしてくるぞ。そんな時は弱パンチを連打して返そう。タイミングで当てるのはまず無理。

CPUの本田は、背中を狙うように跳び蹴りをすると、強パンチで返そうとしてよく喰らってくれるので、そこから連続技を入れてしまえ

CPUの本田は、スーパー百貫落としが一番怖いのだ。春麗には無敵技がないので、無理に返そうとしないでガードするか逃げてしまおう。空中投げを狙うのはやめておいたほうが無難だぞ。百裂張り手に対しては何もしない方がいいだろう。あえて出すなら気功拳かな？　この時に背中側を狙って跳び蹴りで突っ込んでいくのもいいだろう。その他の注意点は、特にない。というよりは、本田対して守りに入ってしまうと辛いので、なるべく早く攻めてしまい、一気に勝負をつけるしかないからだ。守りのパターンを考えるよりは、1秒でも早く倒す方法を考えるように。スーパー頭突きは、やってくる前になにかフェイントをかけることが多いので、弱パンチで落としてしまえ。

CPU▶パターンチェック

本田の攻撃で一番イヤなのが立ち強キックの払い蹴りだぞ。体力が残り⅓ぐらいになるとよくやってくるのだが、間合が遠くてもこちらに届いてしまうので非常にやっかいなのだ。



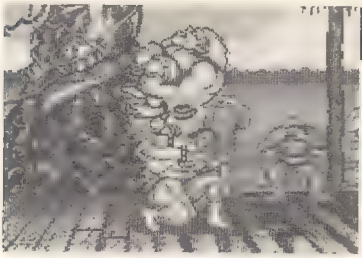
CPUの本田は放っておくと手がつけられないので、一気にカタをつけてしまいたいが、なかなかそうもいかないのが現実だ。何度もやってコツをつかもう。

たいしたことのない　おとこだわ！
もっとつよいあいては　いないのかしら？

必勝秘伝 投げを多用して勝とうぜ!!

ブランカはとにかく跳びまくるので、くぐって投げてしまおう。バーチカルローリングも空中投げで取れるので、余裕があれば狙ってみよう。

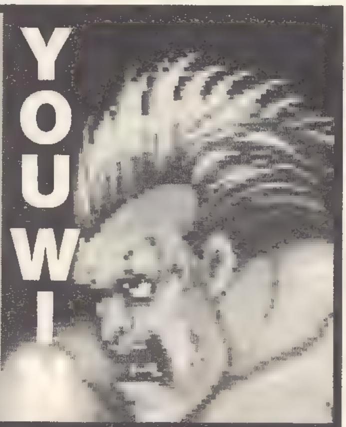
CPUのブランカに春麗で勝つには、投げを使うことがてっとり早い。スタート直後のバーチカルローリングを2回連続で出してくるパターンの時に、うまく間合を取っていれば空中投げで巻き込んでしまうことができる。これができるとめちゃくちゃ気分がいいぞ。これで体力を減らすと、ブランカは歩いてきて一定の間合で跳び込んでくるようになる。そんな時はくぐって投げてしまえ。たまにそのまま歩いてきて、噛みつかれることがあるので注意しよう。CPUのブランカは、体力が残り少なくなると画面中を跳びはねるようになるので、ことごとく投げてしまおう。とにかく投げだけでなんとかなってしまうものだ。でもまともに闘うと強いので、無理はしないこと。

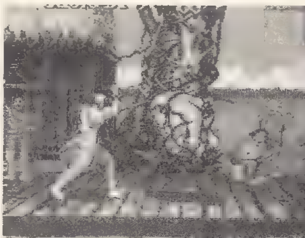


CPU▶パターンチェック

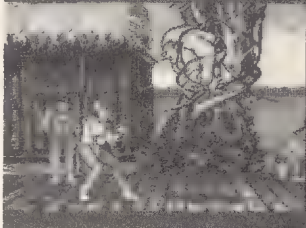
CPUブランカの攻撃で一番やっかいなのは、体力が残り少なくなってから来るバーチカルローリングだ。目の前でしゃがんでから来ることが多いので、背中側に当たることがあるぞ。

CPUのブランカの勝つための手段である投げについては、いまさらいうまでもないだろう。だから、いつ、どこで、というタイミングに注意しよう。





←スタート直後のパターンとしては、後ろに下がってからくるローリングアタックが考えられる。それを返すには、後ろに下がっていくのが見えたら弱パンチを連打するのがいいだろう。気功拳は跳ばれると危ないぞ。

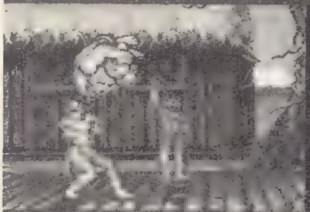


←バーチカルローリングを2回出してくる時は、2回めのバーチカルローリングがギリギリ当たらないように、間合を調整しよう。この間合は[illegible]で、何回も[illegible]の技を[illegible]よう。

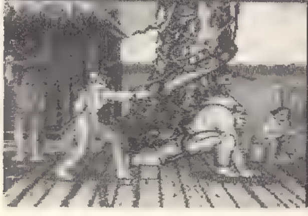
←バーチカルローリングに[illegible]てうまく間合が取れていれば、2回めの時に垂直ジャンプで空中投げで巻き込むことができるのだ。これができれば気持ちがいい[illegible]ダメージが大きいぞ。

←体力をある程度減らすと、一定の間合から跳んでくるようになる。[illegible]投げて一気に体力を減らしてしまおう。少しでも反応が遅れると強力な攻撃が待っているので、気をつけよう。

←CPUのブランカはよく跳び込んでくるので、空中投げを狙いたくなるのが人情ってもんだけど、CPUはほぼ完全に技を出して止めてしまうので、空中投げはあきらめた方が[illegible]。ちょっとくやしいけどね。



←ブランカの最後のパターンとして、こちらの目の前でしゃがんでからバーチカルローリングというのがある。これはよくガードが反対側になるので、[illegible]してどちらに当たるか見てれよう。

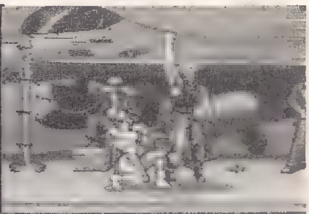


←CPUのブランカも、[illegible]などと同じように弱パンチで足払いを誘うことができるのだ。体力で勝っている時に、[illegible]パンチで足払いを誘ってタイムオーバーまでねばれば、とりあえず確実に勝てる。

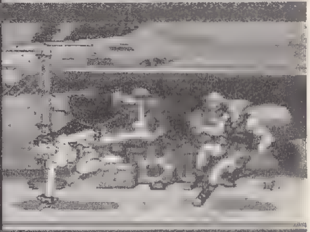
CHUN-LI VS GUILE

CPU戦パーフェクトハンティング

必勝秘伝 空中投げのカモにしてしまえ



→ガイルのスタート直後に来るパターンは、弱パンチ×2→強パンチと出してくるのがもっとも多いぞ。この時しゃがんでいると、強パンチのリフトアッパーを空振りするので、そのスキに投げてしまえ。



→スタート直後のパターンとしては、強足払いを出してくる、というのもある。この時は、1回転めをガードしたあとにしゃがみ強キックを連打していれば転ばせることができる。これは覚えておくと役に立つぞ。

→リフトアッパーを空振りした後などに、とりあえず投げる。で、背中側に回り込むように跳び込むと、強足払いやサマーソルトキックを空振りするので、投げを使って再びハメてしまおうぜ。

→体力が半分ぐらい減ってくると、ガイルは跳び込んでくる。強引に空中投げを狙ってもいいが、タイミングは超シビアだ。ここは、立ち中キックで返すのがベストだろう。立ち強パンチでも可。

→跳び込んでくるパターンと並行して、つかつか歩いてきて投げるパターンがある。そんな時には垂直ジャンプ強キックで転ばせてしまおう。一度倒したら起き上がりに重ねておけばまた転んでくれるぞ。

→ガイルは体力が少なくなると画面端に下がってソニックブームを撃ってくるようになるぞ。このソニックブームを跳び越すと必ずサマーソルトキックが来るので、それを逆利用してやろうぜ。

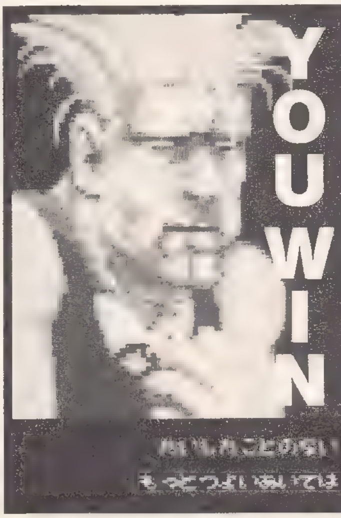
→うまい具合に跳び込めば、必ずサマーソルトキックを空振りするぞ。そこをすかさず空中投げだ！　こうなればもうこっちのものなので、カッコイイところを友達に見せてやるのもいいんじゃない!?

CPUのガイルは超がつくほどスキのないキャラクターだけど、サマーソルトキックを誘って空中投げで巻き込むことができるのでどんどん使おう。

CPUガイルは、スタート直後のスキを利用して投げ、そのあとに背中側に回り込むように跳び越して、強足払いやサマーソルトキックを空振りさせて再び投げ、をくり返せば勝てるぞ。サマーソルトキックを空振りさせた時は、空中投げを狙ってみよう。慣れれば簡単に投げることができるのだ。普通にガイルが跳び込んでくる時にも、強引に空中投げを狙えるけど、はっきりいってギャンブルだ。その他に有効な攻撃方法として垂直ジャンプ強キックがいい。ガイルが投げにきた時などに使うとおもしろいように当たるハズだ。強キックはダウン技なので、倒れたガイルの起き上がりを狙って出せば、また転んでくれることが多いのだ。楽しくプレイするために空中投げを極めよう。

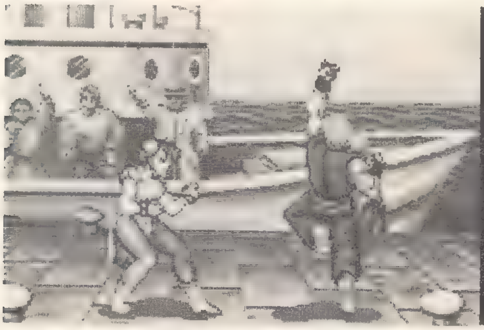
CPU▶パターンチェック

CPUガイルといえば、サマーソルトキックが怖いのは『ストII』と変わらないところだ。間合を考えないで跳び込むことがいかに恐ろしいか、身をもって体験してくれ。



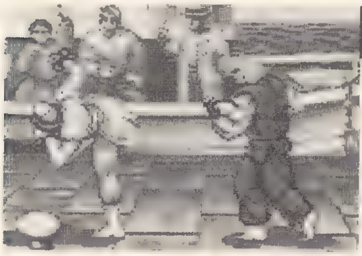
慣れてしまえばなんとかなるだろうけど、最初のうちは強く感じるだろう。その理由は、こちらの技に相手が返し技を出してくるところにある。うかつに技は出すな。

必勝秘伝 これまた空中投げのカモ!



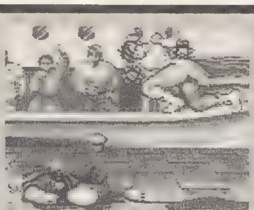
ケンに勝とうと思ったら、先に手を出さないことだ。変に攻撃すると、昇龍拳を手足に当てられて大変なことになるぞ。それだけは絶対にやめよう。

CPUのケンは、竜巻旋風脚から強昇龍拳や、いきなり昇龍拳など、とにかく昇龍拳を出してくることが多いぞ。攻撃の大半が必殺技という非常にイカしたキャラクターなのだ。春麗が突け込むべきスキは、やはり昇龍拳を空振りしたあとだろう。ケンはほとんど強昇龍拳を出してくるので、よほどタイミングが合わない限りは失敗することはないだろう。それはいいとして、気をつけなければいけないところも、やはり昇龍拳だぞ。連発してくるのはいいんだけど、そのタイミングが完璧なので、地上で投げる時には気をつけないとバチーンと喰らうことになる。そうならないためにも、空中投げをぜひマスターしてみよう。決まれば気持ちいいし、与えるダメージも大きいぞ。



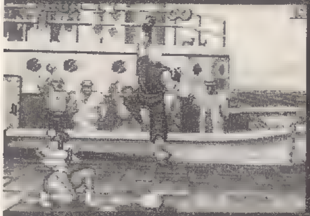
CPU▶パターンチェック

CPUケンの怖いところは、こちらが出した技に昇龍拳を当ててくるところだ。ゲームを始めたばかりの人は相当苦しめられるはず。相手の動きに合わせることが重要だ。



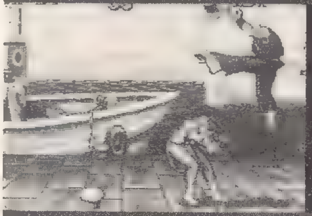
CPUのケンは慣れればウソのように簡単に勝てるぞ。特に昇龍拳のスキは大きいので、空中投げのある春麗にとれば子供のようなものであろう。

←スタート直後の竜巻旋風脚。この次に必ず昇龍拳が来る。おとなしくしゃがんで待つのがいいだろう。ちなみに、竜巻旋風脚を空中投げすることも可能。でもこれは非常に難しい技。自信のある人はトライしてみよう



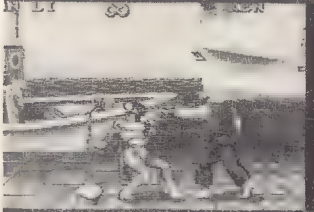
←昇龍拳っ！ ときたら、さっそく空中投げの練習台にしてしまおう。あんまり早めに跳び込んだりタイミングが悪かったりすると、逆に昇龍拳を喰らうことに。空中投げのコツは、下からかかえ込むように投げること

←一度こっちが投げてしまえば次にケンはジャンプを繰り返すようになるぞ。そこを、ギリギリの間合で強パンチで落としてしまおう。くぐってムリに投げようとすると、反対に蹴りがくるので避けよう。

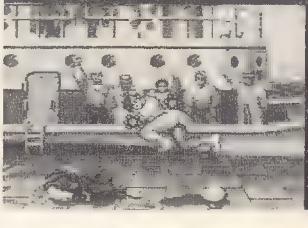


←垂直ジャンプキックをしている時は、下手にこちらが攻撃を出すと蹴られてしまうのがオチなので、じっとCPUのパターンが変わるのを待つ方がいいだろう。負ける要素が少ない戦いだ。ムダに体力を削るな。

←ケンが波動拳を連発してくるようになったら、タイミングよく跳び込んでいって連続攻撃を当てろ！ 反撃を喰らうことや負けてしまうことなど、あまり考えるな。三段、四段は当たり前〜で、ビシバシ決めよう。



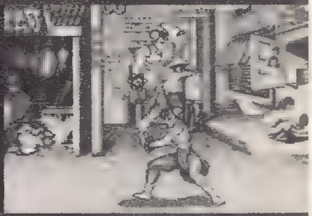
←体力が残り少なくなってくると、近寄ってきて投げようとしてくることがある。こんな時は立ち技で対応しよう。こっちが投げ勝てることは、まずナイと思っていい。引く時には、引くことも大切なのだ。



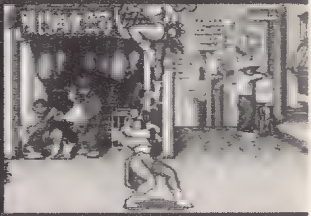
←最後、ひたすら竜巻旋風脚と昇龍拳を連発してくるようになる。こうなればもうこっちのモノだ。空中投げの練習台というよりは、カモといったところか。でも、何度も言うようだがタイミングには十分注意して。

必勝秘伝 空中投げって本当に便利だね

●スタート直後は、とりあえず
子を見よう。相手の出かたひ
って、こっちの攻撃パターン
かなり違ってくる。同キャラ
ともなればなおさらだ。もしも
功拳を撃ってくるようであれ
、1発めは垂直ジャンプだ。



●そして2発めを狙って跳び込
でいって連続攻撃だ！　気功
拳は春麗に初めて与えられた飛
び道具。これのおかげでトータ
ル的な攻撃力はかなり上がった
。しかしこの技のスキは、想
像以上に大きいことを忘れるな。

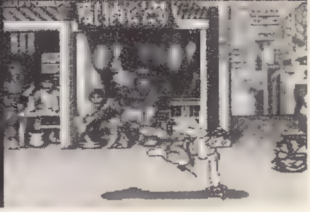


●踏みつけてくるようなら、落
ち着いてガードをしよう。これ
は余談だが、空中スピニングバ
ードキックは敵を踏みつけてい
る間にレバーを下に入れてため
ておき、踏みが終わった瞬間に
出す。かなり出しやすい方法だ。

●踏みをガードしたならば、そ
のあとを追いかけていって空中
投げをしてしまおう！　タイミ
ングは決して難しくない。だか
らアセらずに決めよう。CPU
の春麗が空中投げをしてくるこ
とはまずないので心配無用。

●三角跳びも、空中投げのいい
チャンスだ。後ろから、追いか
けていって投げてしまおう。と
にかく、ただひたすらチャンス
を狙っては空中投げだ。ケン同
様、CPUの春麗も空中投げの
格好の練習台にしてしまえ。

●跳び込んでくるときは、後ろ
に回り込んで投げよう。常に回
り込めるような間合で闘うこと。
また、下手に間合をつめすぎて
も、逆に投げられたり、無意味
に攻撃を喰らったりしてしまう
ので気をつけよう。



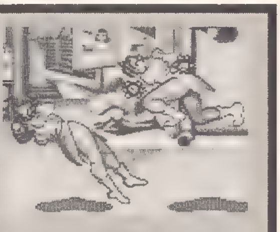
●スピニングバードキックは、
敵の足払い（元キック）で返す
のが1番イイ。反応が遅れて喰
らうのは絶対に避けよう。とり
あえず、しゃがんでいればダメ
ージを喰らうことはないので、
アセらずによく見て反撃しよう。

CPU春麗は、気功拳を撃ってくるようになったものの、あいかわらずの三角跳びや踏みつけにより、空中投げのカモになる。好きなように投げてしまえ！

CPU春麗は、飛び道具を使えることによって、さらに勝ちやすくなった。気功拳はスキが大きいうえに、CPUは必ず2発連続で撃ってくるのだ。しかも対空技があまり強くないことも手伝って、連続技の練習台に使えるのだ。それ以外には、三角跳びや踏みつけのあとなど、空中投げが狙えるポイントが数多くあるぞ。空中投げの苦手な人も、ここで練習しておくとあとあと楽になるはず。負ける要素としては、何も考えられない。気功拳を跳び越すタイミングが少々遅れても、対空技より跳び蹴りの方が強いので、なんら問題はない。あえて注意するならば、跳び蹴りを当てる位置が高すぎて、喰らい投げをされてしまうことだ！　CPUの投げはけっこうズルイなので気をつけよう。

CPU▶パターンチェック

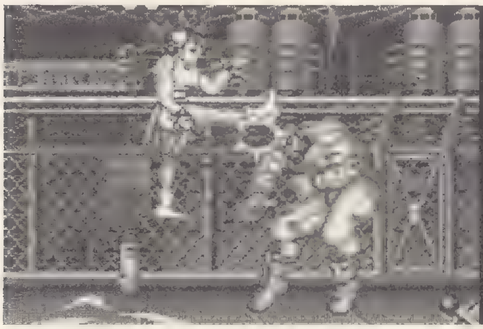
同キャラ対戦となるだけに、対空技の弱さが明るみに出てしまう。春麗が跳び込んできても返そうとして技を出せば、よくて相討ちだ。素直にガードするかくぐって投げよう。



CPUの春麗に勝つことはさほど難しくはないのだ。あとは何回もやって空中投げの間合とタイミングをつかんでしまおう。練習あるのみだぞ。

たいしたことのない　おとこだわ！
もっとつよいあいては　いないのかしら？

必勝秘伝 垂直ジャンプキックで楽勝!

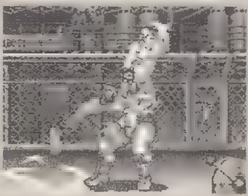


ザンギエフにも全キャラ共通のパターンがあるぞ。それは垂直ジャンプ攻撃だ。特に春麗の強キックはダウン技なので、落ち着いてやれば楽勝だぞ。

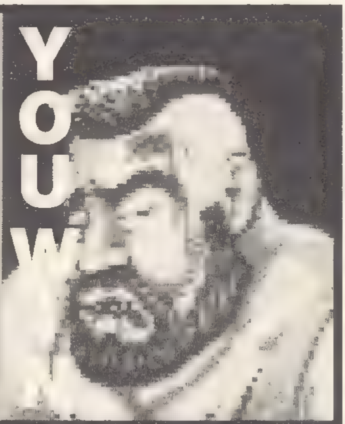
CPUザンギエフの前進を止めるには、垂直ジャンプ強キックがベストだろう。垂直ジャンプ強パンチから連続で攻撃を当てればピヨさせることもできるが、CPUだと喰らいスクリューが怖いので、ダウン技である強キックを使い地道に攻めていこう。一度倒したら、相手の起き上がりを狙って上から重ねるように当てれば、起き上がった瞬間にまた転んでしまうぞ。時間はかかるが実に単純明快で楽なパターンだ。ザンギエフに対する注意点としては、跳び蹴りなど（強以外ね）を当てる位置が高すぎて、強引にスクリューパイルドライバーで吸い込まれてしまうことぐらいだろうか。跳び蹴りも結構強いので憶えておこう。弱パンチをタイミングよく当てれば返せるぞ。

CPU▶パターンチェック

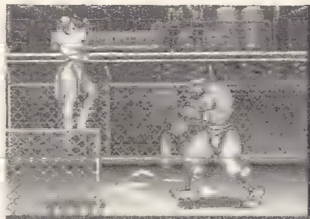
ザンギエフの攻撃はもうスクリューパイルドライバーにつきるだろう。何もしなければそれはもう、おもしろいように吸い込んでくれるぞ。それだけは絶対に避けよう。



CPUザンギエフと闘う時のコツは、とにかく落ち着くことだ。垂直ジャンプキックだって、当たらない間合で出しては意味がない。ザンギエフのチャンスを増やすだけだ。

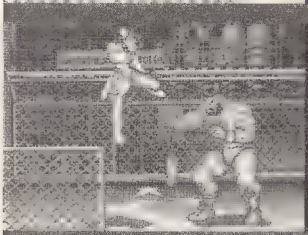


ふっ すべてのおとこたちは
わたしのまえに ひざまづくのよ！！

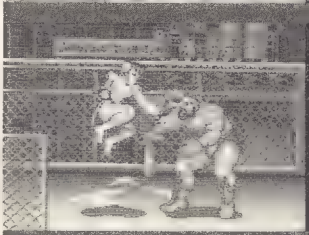


←スタート直後は、まず間合を離すためにバックジャンプをするのがいいだろう。ぼやぼやしていると、スクリューパイルドライバーで吸い込まれるぞ。さらには飛び道具もあるのだから間合を近づけないように。

←間合を調整しながらの、垂直ジャンプ強キックだ。うまい間合に当てて、ザンギエフを転ばせてしまおう。他のキャラにも非常に有効な手段だ。これだけで倒すこともできるが、いささか面白さに欠けるのが難点。

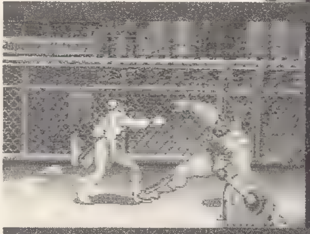


←ザンギエフが起き上がるときに、少し遅めのタイミングで上からキックを当てればいい。ヘタなタイミングで当てようとするとガードされ、そのままスクリューパイルドライバーなんてこともあるので気をつけよう。

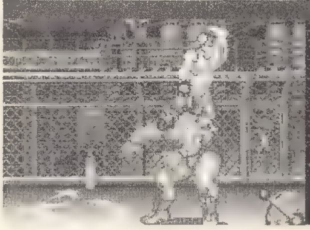


←強パンチを低めに当てて、そのまま足払いなどをからめて攻撃すればピヨらせてしまうこともできるぞ。スクリューパイルドライバーが怖く、なかなか跳び込めないので、こういうチャンスにガンガン連続攻撃を！

←跳び蹴りに対しての有効な返し技としてあげられるのが、空中投げ以外にも立ち弱パンチの張り手なのだ。ヘタに空中投げを狙っても、逆に跳び蹴りを喰らったりするので、この張り手がやはり確実でいいのだ。



←弱パンチの連打などで、ザンギエフの技を誘いだすこともできる。しかしこの場合、間合をよく見てかかることが大切だ。でないと逆に、誘いだしたつもりが体力をいつの間にか削り取られてしまう…なんてことも



←背中側を狙って、跳び蹴りをしてみるのもいいかもしれない。うまくいけば連続攻撃を華麗に決めることができる。春麗を使う以上、美しくしかも華麗に！ヘタな間合で跳び込んで、投げられたりしないよう注意。

CHUN-LI VS DHALSIM

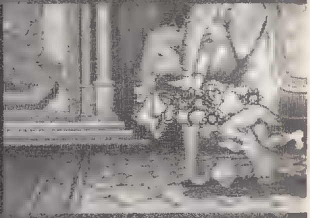
CPU戦パーフェクトハンティング

必勝秘伝 空中投げが狙えれば完璧!

→スタートしてすぐ、後ろにダルシムが下がっていくようなら、速攻で追いかけていこう。春麗のスピードを持ってすれば、ダルシムに追いつくくらいカンタンなこと。追いつめて、決して逃すことのないよう攻撃だ！

→そのまま何もしてこないようであれば、近寄っていって投げてしまおう。ドンドン追いつめて、徹底的に攻めたてるのだ。いきなり連続攻撃を狙ってみるのも手だ。ダルシムは防御力が弱いので、すぐピヨる。

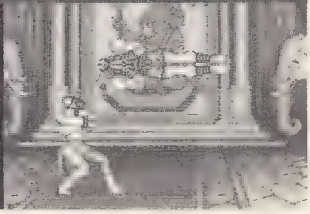
→壁際まで追いつめて、なにもせずに相手の出方を待ってみる。すると、垂直ジャンプをする時があるのだ。ただしあんまりボーッとしていても、ヨガファイアーを撃たれたりしてしまうので、油断は禁物だ。



→当然、垂直ジャンプには空中投げで対応だ！　春麗を使うのなら、空中投げのひとつもできないとオハナシにならない。ダルシムは動きが春麗に比べてはるかに遅い。だからこそ確実に空中投げをできるように。

→跳び蹴りで突っ込んでいくのもイイぞ。もしもヨガテレポートで逃げていくなら、現われたあとを狙って連続攻撃を決めてやれ！　ダルシムにとって春麗の「跳び蹴り」は、弱点といっても過言ではないはずだ。

→ヨガテレポートのあと、現われてからのヨガフレイム。モチロン狙って、ガンガン攻撃していこう！　間違っても投げられたり、ヨガフレイムで燃やされたりしないように。現われたところに元キックを当てるのも有効。



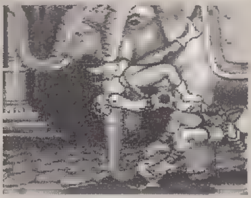
→ドリル頭突きは、ひとまずガードして。それから投げても十分だ。ものすごくタイミングが難しいが、空中投げをすることもできるぞ。ドリルキックも同じだ。ある程度腕に自信のある人はぜひ、チャレンジしてくれ。

ダルシムは春麗の跳び蹴りを返すことができないので、どんどん跳び込んでいってかまわないぞ。ヨガテレポートで逃げたら追いかけていって投げてしまえ！

CPUのダルシムはヨガテレポートを使いこなしてくるので、跳び蹴りで攻撃しても逃げられてしまうことがあるが、出現地点を狙って攻撃すればいいだけなのでどんどん跳び込んでいこう。ダルシムには跳び蹴りを返すすべはないのだ。一度近づいてしまえば、あとはダルシムがジャンプしたら速攻で空中投げを決めてやろう。それからはドリル頭突きをガードしたあとに投げるとか、スライディングをガードして投げるとか、とにかく投げを主体として攻めていこう。注意点としては、突然のドリルキックを無理に返そうとしたりしてダメージを喰らってしまうことだ。ドリルキックに対しては有効な返し技がないので、素直にガードするしかない。それさえなければ楽勝だ。

CPU▶パターンチェック

ダルシムはヨガテレポートの出現後につかみにくるかヨガフレイムを出してくる。近いとつかみ、遠いとヨガフレイムだ。ヨガテレポートに驚いてしまうと困ったことになるぞ。



CPUのダルシムは、ヨガテレポートを見事に使いこなしている。それを利用して攻撃するのが簡単でいい。空中投げさえ使えれば、さらに簡単になるぞ。

必勝秘伝 ダッシュアッパーを待て!

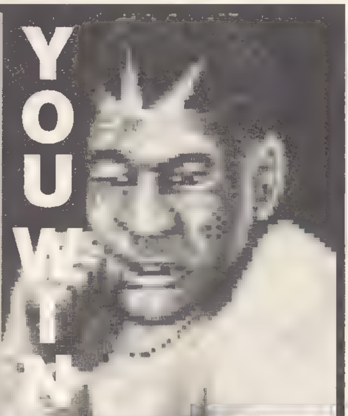
CPUのバイソンは、はっきりいって弱い。ダッシュアッパーを待って中足払いからの連続攻撃を入れてやろう。跳び込みにさえ注意すればOKだ。

CPUのバイソンに勝つにはとにかくダッシュアッパーを待って攻撃することだ。ダッシュアッパーは2回ワンセットでくることが多いので狙いやすいだろう。中足払いから、強足払いや強パンチなどをたたき込んでやろう！　バイソンがそれでもダッシュアッパーをしてくるようなら、もう一度中足払いから入れてやればほぼピヨピヨになる。そうなればあとは好きなように料理してやろう。バイソンは、体力が少なくなるとさらにダッシュアッパーをしてくるようになるので、最後も連続技で決めよう。注意点は、跳び込みが速いこととしゃがみパンチが強いことだ。しゃがみパンチのタイミングがまたすばらしいのだ。このへんはさすがCPUといっておこうかね。

CPU▶パターンチェック

バイソンの跳びパンチは強いので、反応が少しでも遅れるとヒドイ目にあうのはまぬがれないぞ。跳びパンチ→弱パンチ→ダッシュストレートと喰らったらどうしようもない。

勝ちたいならピヨらないことが大事だ。ピヨってしまうとバイソンは必ず三段攻撃をしてくるので、体力を大きく削られてしまうぞ。それだけは避けよう。

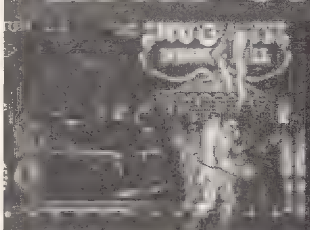


ふっ　すべてのおとこたちは
わたしのまえに　ひざまつくのよ！！

←とりあえずスタート直後は、しゃがみガードをしよう。そして、ダッシュアッパーがくるまで待つのだ。ただ、あんまり長いことしゃがんでいて、突然の跳び込みに反応しきれず体力が削れるなんてことのないように。

←もしダッシュアッパーがきたら、中足払い→強足払い、と連続で当てよう。バイソンには、足技がない。その分強力で多彩なパンチ技を持ってはいるが、やはりこれは弱点といえる。そこに突け込んで一気にKOだ

←強足払いを当てて転ばせることができたら、起き上がりを狙って跳び込んでいこう。うまく連続攻撃を入れられれば、ピヨらせることも可能だ。あまり早いタイミングで跳び込むと、逆に返し技を喰らうぞ。



←そのまま垂直ジャンプをすると、なぜかバイソンはボディブローを空振りさせるのだ。これを利用しない手はない。うまく利用して、こちらの有利な間合を保ちつつ、さらに試合そのものも有利に展開させていこう。

←ボディブローの空振りに、垂直ジャンプからの強パンチを当てる。実は、これを繰り返すだけでも勝ててしまうのだ。でもやっぱり、これを応用して連続攻撃を決めたい。積極的に試合を進めていこうぜ！

←バイソンが飛び込んできた時は、間合が近ければ弱パンチを早めに出して返すこと。反応が遅れた時は無理をせずガードしよう。バイソンの連続攻撃は、1回でも入ったら試合に負けてしまうと思っていい。

←気功拳でバイソンの跳び込みを誘って、垂直中キックで返して体力を少しずつ削り取っていくのもいい。ただし気功拳はスキが大きい技。跳び込みに対して反応が遅れると、後が非常にキツイ。考えて使っていこう。

CHUN-LI VS BALROG

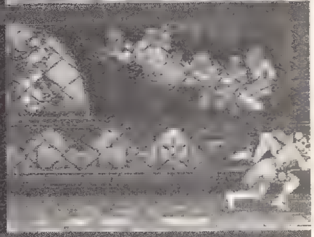
CPU戦パーフェクトハンティング

必勝秘伝 バク転を誘えばみな一緒だ!

→スタート直後、バルログは後ろに下がっていく。少し追いかけていって、弱キックで跳び込んでいこう。ジャンプしようとした瞬間に当てることができるぞ。このように、少しずつ体力を削ることも忘れないで。

→跳び込み弱キックが、こんなふうに当たる。たまに跳んでこない時もあるが、アセる必要はない。最悪の場合でも相討ちになるだけだ。どのみち、バックスラッシュを出させるまでの辛抱だ。頑張っていこうぜ。

→そして着地のあと、すぐにまた跳び蹴りを出す。こうして、バックスラッシュを上手に誘い出してみよう。もし、キチンとバックスラッシュを誘い出すことができたのなら、勝ったも同然だ。張り切って攻めていこう。



→バックスラッシュは便利そうに見えて、実は非常にスキが大きい技なのだ。さっそくそこに突け込もう。投げてみるのもよし、連続攻撃の練習台にしてしまうのもまた一興だ。好きなように攻撃してしまおう。

→もし画面の端でバックスラッシュを誘い出すことに成功したら、そこに百裂キックを当てることもできるぞ。バルログの爪は、あとでやっかいになってくるので、ここで百裂キックを当てて折ってしまうのがベスト。

→ただし、壁際であんまり長い間闘っていると三角跳びをしてくる。ここで逃げられるのが1番困る。こんな時はすかさず空中投げで取ってしまおう！　そんなにタイミングは難しくない。ここまで来れる君ならOK。

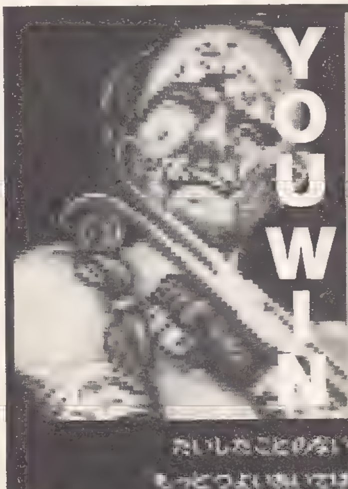
→フライングバルセロナアタックは、壁からバルログが離れる瞬間を空中投げで取ることができる。イズナドロップもまた、同じタイミングで空中投げが可能だ。地上でのスピニングバードキックでも2つとも返せるぞ。

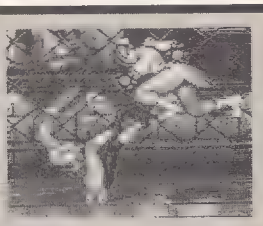
春麗でバルログに勝つためにはやはりバックスラッシュを誘うのが一番だろう。そのあと百裂キックで爪を折ろうが投げようが、好きにしよう。

CPUのバルログは、どのキャラクターでやってもカモといういわばボーナスステージのような存在なのだった。どこかで一回転ばせて、起き上がりに跳び蹴りを使って跳び込んでいこう。かなりの確率でCPUのバルログはバク転をして逃げる。そのスキに投げてもいいし、再度跳び蹴りをしてバク転を誘い、壁際に追いつめてもいい。バク転を誘ったあとに、百裂キックを出せば、爪を折りやすくなるぞ。1万点がほしい人はやってみよう。注意点としては、特にないのだ。不用意に跳び込んでも、ほとんどの場合なんとかなってしまうのだ。細かいことはあまり気にせず跳び込んで行こう。遊びとしては、バルセロナアタックで壁から離れる瞬間に空中投げができるぞ。

CPU▶パターンチェック

CPUのバルログの攻撃は春麗にとってたいして辛いものではない。バルセロナアタックを空中投げしようとして逆にイズナドロップで投げられたりするぐらいか。





何も考えないで闘っていれば、いつのまにか勝っていることだろう。基本は、バク転を誘うこと。そこいらのバリエーションをいろいろ考えてみるといいかもしれない。

CHUN-LI VS SAGAT

CPU戦パーフェクトハンティング

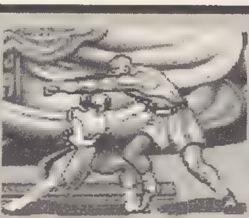
必勝秘伝 跳び込むタイミングが重要だ

CPUサガットに対して、春麗は遠くから有効な攻撃をすることができない。気功拳は、タイガーショットと撃ち合っては勝てない。やはり跳び込むしかないのだ。

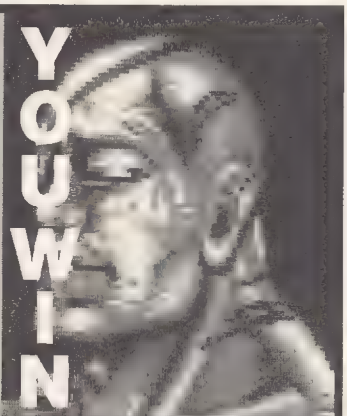
CPUサガットは、スタート直後のパターンにはスキが多いものの、タイガーショットを連発してくるようになると、ジャンプの高い春麗にはかなり辛い。体力的に勝っていれば逃げまくってもいいけれど、サガットも弱と強を使い分けてくるので、意外とかわしにくいのだ。ここは一発跳び込んでみよう。タイミングをうまく合わせて跳び込み、連続技を入れればもうピヨピヨだ。まあ、あまり期待はしない方がいいけどね。その他に有効なパターンとして、タイガーアッパーカットを誘い、追いかけていって投げるパターンがある。投げたあとに、サガットが起き上がる前に跳び越すと、タイガーアッパーカットを空振りしてくれるのだ。それを投げて……と繰り返すのもいいぞ。

CPU▶パターンチェック

CPUサガットの最大の武器は、その反応速度の速さで出されるタイガーアッパーカットだろう。しかもダメージが大きいので、できれば喰らうことなく勝ちたいものだ。



CPUのサガットには連続技を入れて勝ちたいものだ。タイガーショットのスキはかなり小さいものの、やはりちゃんとあるので、極めればなんとかなる。



ふっ すべてのおとこたちは
わたしのまえに ひざまづくのよ!!

←CPUのサガットはスター
直後のパターンはスキが多い。
ハイキックを2回連続で出して
くるパターンの時は、スキだら
けの足元を狙って強足払いを当
ててやろう。起き上がりに気功
拳を重ねるのも手だ。

←タイガーショットを連発して
くるパターンの時は、2発めを
狙って跳び込んでいこう。なぜ
2発めかというと、3発めから
は撃ってくるとこがまちまちだ
からだ。タイミングには気をつ
けよう。

←跳び込む時は、タイミングが
非常に重要になってくる。早す
ぎてまだ撃っていなければ当然
タイガーアッパーカットが来る
し、遅すぎてもやはりタイガー
アッパーカットが間に合ってし
まうぞ。

←タイガーショットをベストの
タイミングで跳び込めた時など
は、連続攻撃を狙ってもいいし
投げてもいい。投げた場合は
サガットが起き上がるタイミン
グに合わせて跳び越すと、次の
攻撃が楽だぞ。

←サガットの起き上がりにうま
くタイミングを合わせて跳び越
すと、タイガーアッパーカット
を反対方向に空振りしてくれる
のだ。後ろから追いかけていっ
て投げて、再び同じことをする
か、空中投げでも狙ってみよう。

←CPUのサガットは体力が残
り少なくなってくるとタイガー
ショットを上下段に撃ってくる
ようになる。跳び込んで攻撃し
たいところだが、時々撃つのを
やめたりするのでギャンブルに
なってしまう。

←跳び込む時は、「タイガー」の
声が聞こえたらワンテンポ置い
て跳び込んでいこう。うまくい
けば連続技でピヨらせられるぞ。
タイミングは早くても遅くても
だめなのだ。タイガーアッパー
カットは痛いぞ。

CHUN-LI VS VEGA

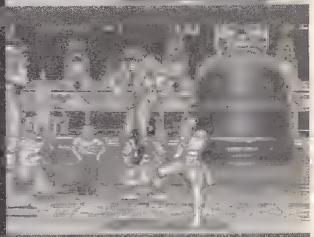
CPU戦パーフェクトハンティング

必勝秘伝 空中投げが決まればウレシイ

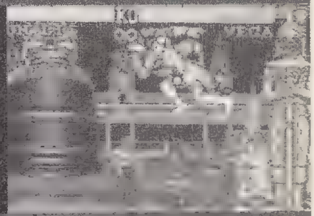
→スタートしたら、垂直ジャンプをしてみよう。垂直ジャンプをするのは一見無謀な気がするが、色々な技に繋げることができる。便利なポジショニングなのだ。これで次の展開が楽になるぞ。

→ベガがヘッドプレスを狙ってきた時は、ピッタリのタイミングで空中投げにいくことができる。これは、スタート直後に垂直ジャンプをしたおかげだ。ベガがヘッドプレス以外の攻撃をしてきた時も同様。

→ベガが前に歩いてきた場合は、強パンチで攻撃すればいい。ただ強キックで攻撃してはいけない。強キックで攻撃すると、春麗の当たり判定が一瞬広がってしまって、ベガの立ちキックに負けてしまうのだ。



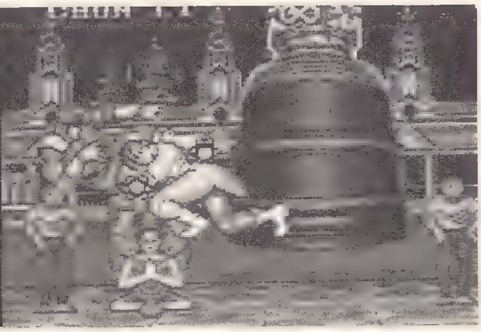
→ベガが跳んでくるようになったら、後ろに回り込んで攻撃してみよう。ベガが跳んだ瞬間に、素早く、ベガの着地点の横に移動して待っていよう。そうすれば、着地した瞬間に投げるも蹴りを入れるも自由だ。



→ジャンプしてきたところを、空中投げで取ってしまうのもいいぞ。ただ、ベガ独得のクセのあるジャンプを空中投げで取るのは、練習を積まなければ難しいだろう。自信がない場合はやめておこう。

→画面の端に陣取って、バックジャンプをしながら攻撃をしているだけでも、ベガが勝手に近よってきて、これまた勝手に当たってくれる。これだけをやっていても、勝ててしまったりする。

→サイコクラッシャーアタックを返すには、気功拳や踏みつけがいい。返せるのなら、何の技で返してもいいのだが、絶対に自信を持って返せる技にしておこう。というのも、一度燃やされると、後が大変だからだ。

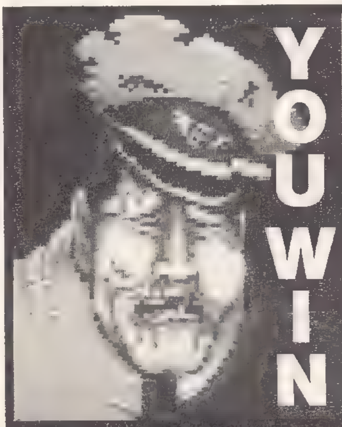


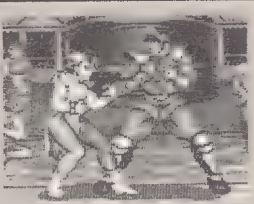
スタート直後のヘッドプレスやジャンプを狙って空中投げを決めることができる。決めれば気持ちいいうえにダメージも大きく、まさに一石二鳥だ。

CPUのベガは強いのだ。技を空振りすると必ずサイコクラッシャーアタックで燃やしてくれるので、本当に頭にくるぞ。それ以外にも、立ち強キックの使い方がうまく、いつのまにかダメージを受けていたりするので気をつけよう。勝つためのパターンは、実はあまりいいのはない。空中投げである程度ダメージを与え、ジャンプしてくるようになったら、くぐって投げるか後ろから空中投げをする。サイコクラッシャーアタックやダブルニープレスをしてくるようになったら、気功拳や踏みつけで攻撃しよう。画面端でバックジャンプキックをしているだけでもダメージを与えることはできるが、着地点を強キックで狙われたりするので注意が必要。エンディングももうすぐだ！

CPU▶パターンチェック

CPUのベガに対してやってはいけないことは、近い間合で技を空振りすることだ。必ずサイコクラッシャーアタックで燃やされでしまうので、本当にやめよう。





ベガに勝つには、とにかく全力をつくすしかない。垂直ジャンプパンチも結構使えるので、いろいろ工夫してみよう。コイツを倒せればホンモノだぞ。

必勝秘伝 ダブルラリアットでGO!

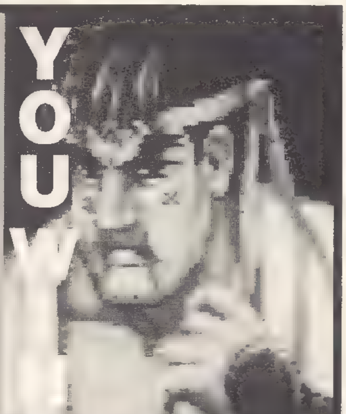
CPUのリュウに勝つためには波動拳のスキをつくわけだが、幸いザンギエフにはダブルラリアットがある。これで波動拳をすり抜けて攻撃だ。

CPUのリュウは、画面端まで下がったのち死ぬほど波動拳を連発してくるので、スタート直後、まず後ろに下がるリュウを追いかけ、リュウが画面端まで下がる頃にダブルラリアットを出そう。リュウが波動拳を撃っていれば、それをすり抜けて攻撃することができる。それを繰り返せば、そのうちリュウは死んでしまうぞ。それだけではつまらないので、弱パンチで強足払いを誘ってスクリューパイルドライバーで吸い込むぐらいのことはやってみようぜ。注意点としては、リュウの体力が半分ぐらいになった時の跳び蹴り→足払いだろうね。跳び込みに対しては、ダブルラリアットを引きつけて出すのがベストだ。出すのが早すぎると喰らってしまうので注意が必要だ。

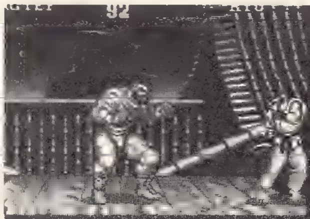
CPU▶パターンチェック

CPUのリュウは、跳び蹴りをどの位置に当てようとも足払いまで当ててしまう能力を持っている。しかも威力があるので大変イヤな奴だ。ガードするのも難しいぞ。

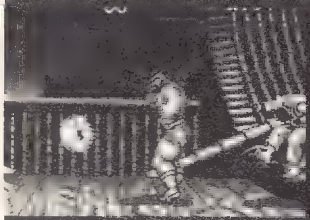
波動拳をダブルラリアットですり抜けて攻撃するということにさえ気がつけば実に簡単に勝てるキャラクターだ。リュウに対してはザンギエフは強いキャラだね。



オレのハガネの　にくたいのまえでは
キサマのわざなど　こどもあそびにひとしい。



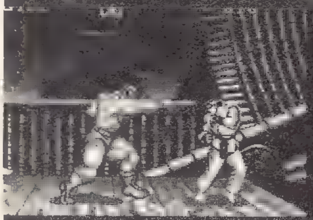
←スタート直後、リュウは壁際まで下がっていく。とりあえずリュウのあとを追いかけていこう。飛び道具がないキャラだけに、間合を離されてから体力を削り取られ死んでしまうことも。気をつけようぜ。



←壁際までリュウが下がったら、ダブルラリアットで波動拳をすり抜けて攻撃しよう。波動拳は2発ずつ撃ってくることが多いので、無理をしたくない人は1発めをガードし、2発めをダブルラリアットで抜けるのがいい[illegible]

←リュウが跳び込んできた時には、ダブルラリアットを引きつけて出すこと。[illegible]ピヨらせるのも手だが、相討ちの可能性が[illegible]しかもCPUは[illegible]ピヨってからの復活が[illegible]いので、やはりダブラリ[illegible]

←ダブルラリアットを出すタイミングをミスると、跳び蹴りから足払いの連続攻撃を喰らってしまう。ダブルラリアットが早すぎると喰らうことが多いので、うんと引きつけて。万が一連続攻撃を喰らってもアセらずに。



←弱パンチを連打していると、リュウは強の足払いをしてくる。これを利用すれば、いろいろ攻撃ができるぞ。ここは、スクリューパイルドライバーを狙いたいところだが、体力が少ない場合などは無理をせず[illegible]

←足払いを逆に当てたりして、少しずつ体力を削り取るのもいいだろう。足払いを誘って逆に足払い、というワケだ。でも、やっぱりスクリューパイルドライバーで吸い込んでほしいぞ。やってみると案外カンタンだ。

←リュウは体力が残り少ない時に起き上がりを狙われると竜巻旋風脚をやってくる。当たると結構痛いのだ。返し技としては、しゃがみガードして上を通っている時にダブルラリアットで落とすのが有効だろう。

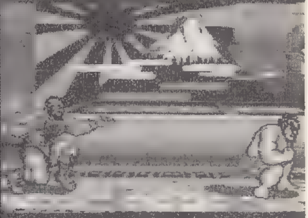
ZANGIEF VS E.HONDA

CPU戦パーフェクトハンティング

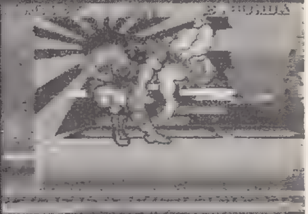
必勝秘伝 何はともあれスクリューだ!

→スタート直後、本田が前進してくるようだったら、いきなりスクリューパイルドライバーで吸い込んでしまおう。あわててミスらないように。ミスったとしても、CPUはパターンが決まっているので十分勝てるハズ。

→スクリューパイルドライバーをミスして、ただのバックジャンプになったりすることがよくあるが、そうするとスーパー百貫落としを当てられることもたまにある。スクリューパイルドライバーは、リスクも大きい技。

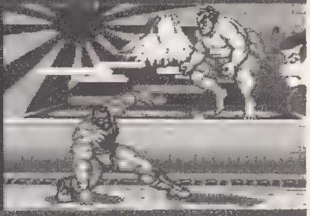


→後ろの方で土俵払いをすると、スーパー頭突きが飛んでくるぞ。しゃがみ弱パンチの「地獄突き」で返してしまおう。ダブルラリアットで返す時は、とにかく引きつけてから。でないと相討ち、もしくは負ける。



→本田が跳んでくるようになったら、すかさず頭突きを当ててやろう。たいていピヨるので、あとはやりたい放題だ! 連続攻撃や、スクリューパイルドライバーのいい練習台だ。打点が高すぎると投げ返しがくる。

→本田の飛び込みをくぐって投げようとすると、逆につかまれたりする。頭突きのタイミングを逃したり、たまたまくぐってしまった時などは注意しよう。もしつかまれたら、急いで離れるように。



→こっちが中足払いをすると、それに反応してバックジャンプで逃げていく。これを利用して本田を壁際まで追いつめてしまえれば、この後の戦いがグッと楽になるぞ。そして、バックジャンプを繰り返させて……。

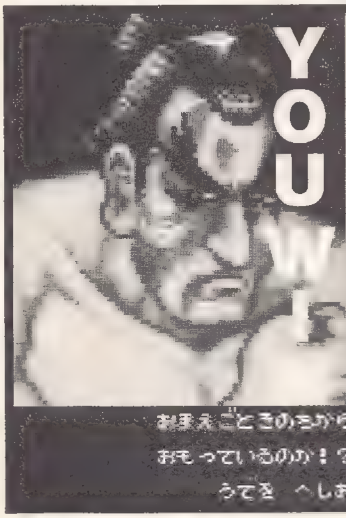
→落ちてきたところを狙って、スクリューパイルドライバーで吸い込んでしまえ! または、落ちてくるところに強の足払いを出しておいて、さらに転ばせる。どのみち、起き上がりの百貫落としとS頭突きに要注意。

CPUの本田に対しては、前進してくるところをスクリューパイルドライバーで吸い込んでしまうのが楽でいい。いつも練習しておくことだ。

CPU本田に対する理想的な勝ち方として、スクリューパイルドライバーで前進してくる本田をいきなり吸い込んで、そのまま小技（立って弱のキックがいいぞ）から再びスクリューパイルドライバーで吸い込み、また……と繰り返して勝ってしまうことだ。本田の体の大きさと、ザンギエフが『ターボ』になってスピードアップしたことによって可能となったことだが、なかなかうまくはいかないぞ。スクリューパイルドライバーからの小技を当てる時にスーパー百貫落としを喰らったり、跳び込んで弱のスーパー頭突きで返されたり、と危険も多い。しかし、ザンギエフが危険を怖れていてはいけないのだ。どっちにしても前進しなくてはならないのなら、男らしくいきましょう。

CPU▶パターンチェック

「ターボ」になって本田のイヤな攻撃にスーパー百貫落としが加わった。2発当たればほぼピヨるうえに、技の出る瞬間は無敵なので、起き上がりなどにやられるとイヤな技だ。



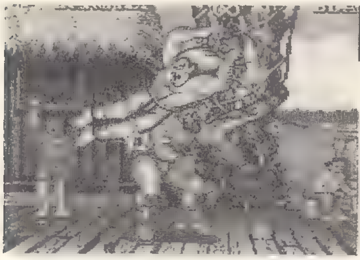
立ったままスクリューパイルドライバーで吸い込む練習をしよう。ザンギエフを使うならば、そこまでやらなくては絶対に勝てない。練習あるのみだ。

ZANGIEF

必勝秘伝 壁際でつかまえて離すな!

CPUのブランカはバーチカルローリングを使ってくるようになったが、この技の着地点などをスクリューで吸い込むと大変気分がいいぞ。

CPUのブランカのパターンをいかにスクリューに組み込むかってところだね。別にスクリューじゃなくてもいいけど、やはりザンギエフを使う以上スクリューパイルドライバーにはこだわるべきだ。狙い目としては、バーチカルローリングの着地点や垂直ジャンプキックの着地点、跳び回るようになってからの、くぐってからスクリューパイルドライバーなどがいいところだ。4回吸い込めば勝ちなんだから、あせらずいこう。また、普通に勝つならば、歩いてきたら垂直ジャンプキックを当て、跳び込んでくる時にくぐって投げよう。ローリングアタックは地獄突きで止め、バーチカルローリングは無難にガードだ。電撃はスクリューで吸い込めるぞ。



CPU▶パターンチェック

ブランカの跳び込みはくぐって投げたいところだが、失敗すると強力な跳び攻撃が来るので注意したい。ザンギエフは足が遅いので思い切って前進することが大切だ。

できればスクリューパイルドライバーで決めたいところだね。バーチカルローリングの着地点を吸い込めれば、それはもう気持ちよくて困っちゃうぞ。

オレのハガネの　にくたいのまえでは
キサマのわざなど　こどもあそびにひとしい。

←ブランカが後ろに下がってローリングをしてくる時は、地獄突きで反撃しよう。ダブルラリアットは、反応が遅くなりがちであまり確実ではない。すばやく、スキの少ない地獄突きで反撃するのが一番いいだろう。

←バーチカルローリングをしてきた時は、とりあえずガード。それから落ちてくるところを足払いで狙うのが確実だ。強の足払いで転ばせてもいいが、やはりここは弱足払い→スクリューパイルドライバーを決めたい。

←垂直ジャンプをくり返すようになったら、落ちてきたところをスクリューパイルドライバーで吸い込め！ じっとしていても仕方ないぞ。ブランカの素早い動きにまどわされず、技を決めるときはバシッと決めよう。

←ブランカが飛び込んでくるようになったら、くぐって投げるのが確実だろう。立ちパンチで落としたりしてもいいが、着地した直後に突然ローリングが来たり、バーチカルローリングが来たり、噛まれたりする。

←また、頭突きを当ててみるのもいいぞ。ピヨらせたら、ザンギエフの連続攻撃だ！ ただ、タイミングが結構むずかしい。少しでも早かったり、遅かったりすると負けるぞ。そのへんを十分に注意しながら、勝負に出よう。

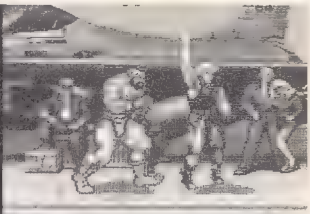
←目の前でしゃがんでみる。すると、たいていバーチカルローリングが飛んでくる。ガードしよう。あとはさっきも言ったとおり、強の足払い、弱の足払い→スクリューパイルドライバーなどで決めたいところだ。

←ただし、バーチカルローリングからの電撃の連続攻撃は、ガードした方が無難だ。電撃に対するもっとも有効な技は、当然スクリューパイルドライバーでの吸い込み。強の足払いもいいが、間合によっては負けてしまう。

ZANGIEF VS GUILE

CPU戦パーフェクトハンティング

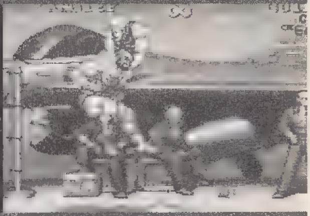
必勝秘伝 地道に闘うのとが勝利への道



→スタート直後、ジャンプ、ジャンプ、強パンチとやってきたら非常にラッキーだ。強足払いで転ばしてしまおう。とにかくCPU戦とはいえ、相性の悪い組み合わせ。こういうチャンスは絶対逃さないように。

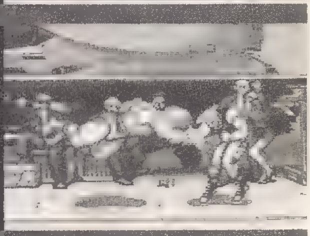
→ガイルが強の足払いをしてきたときは、ガードもしくは強引に強足払いで相討ちに。自信のある人は、ハイスピードダブルラリアットで接近してスクリューパイルドライバーで吸い込もう！ 決まると気持ちイイ技。

→ソニックブームは、画面の端でダブルラリアットでかわせばダメージを喰らわないですむ。本当に、ほんの小さなダメージが死に至ってしまうぞ。ソニックブームを連射してくるときはただひたすらダブラリでかわす。



→ガイルがジャンプしてくるようになったら、真下からの頭突きを当てるようにする。それでピヨらせてしまえればこっちのモノ。当然のごとく、スクリューパイルドライバーを含む猛攻撃で攻めまくるのみ!!

→投げに来ようと、こっちに歩いて近づいてくるようになったら、逆にスクリューパイルドライバーで吸い込んでしまえ！ ガイルの投げの間合は広いので、いくらザンギエフといえども油断は禁物なのだ。



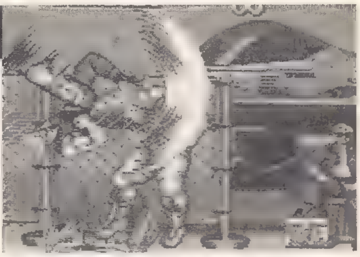
→万が一体力が残り少なくなってしまった時にソニックブームが飛んでくるようであれば、この位置から強パンチを出しながら飛び込んでみよう。たまにサマーソルトが来ることもあるけど。まったく困るよなあ。

→サマーソルトをうまい具合に空振りさせることができたら、落ちてきたところをバシバシ攻撃だ！ 強の足払いで転ばせてから、連続攻撃を狙うのもいいしね。ただ、ムリに近づきすぎると起き上がりに逆に投げ返されるぞ。

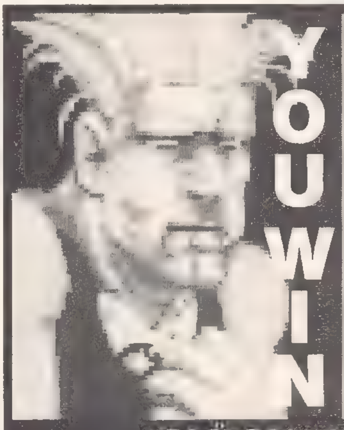
CPUガイルのスキは少ないので、特にザンギエフにとっては辛い闘いになるだろう。タイムオーバーでもいいから勝つようにしたいね

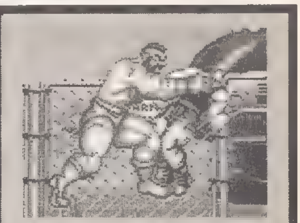
CPUガイルに勝つためには、ガイルの行動のスキをついて、できればスクリューパイルドライバーで吸い込みたい。それができなければ、投げや足払いなどで地道にいこう。具体的にいえば、まずスタート直後の強パンチを空振りするスキを突いて投げる。そして、ガイルの起き上がりに小技を当ててスクリューパイルドライバーで吸い込むのだ。そうすると、たいていガイルは跳び込んでくるので、頭突きでピヨらせてしまえ。跳んでこない時はたいてい歩いて投げにくるので、いきなりスクリューパイルドライバーで吸い込んでしまおう。自信がないなら垂直ジャンプの強キックで攻撃しよう。さらに体力を減らしてソニックを撃ってくるようになったら、間合を見て跳び込もう。

CPU▶パターンチェック



CPUガイルは手加減しないので(当り前だ)、不用意に跳び込めばサマーソルトキックが来る。それが怖くて動けないのが現実なので、吸い込みだけは練習しておこう。



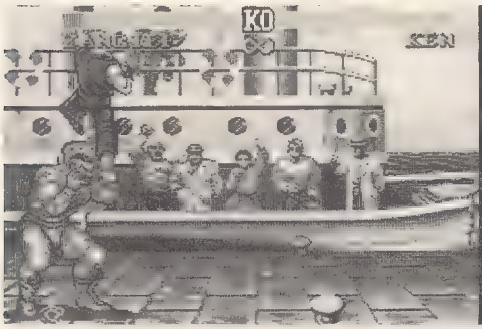


CPUガイルに勝つためにはスクリューパイルを極めることだ。それさえできれば恐怖の投げモードも恐るるにたなりないぞ。日頃の練習がモノをいうのだ。

ZANGIEF VS KEN

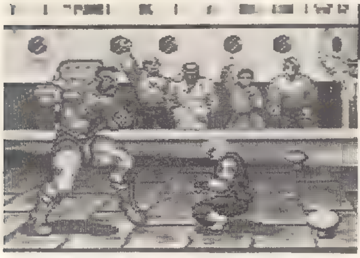
CPU戦パーフェクトハンティング

必勝秘伝 昇龍拳はスクリューチャンス



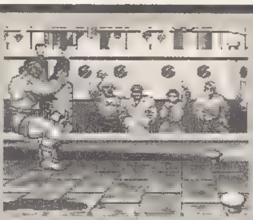
CPUケンの最大の長所であり短所でもある強昇龍拳の落ちてきたところを狙おう。当然のようにスクリューパイルドライバーを出せるようにしておこう。

CPUのケンといえば強昇龍拳だが、それはザンギエフにとって絶好のスクリューパイルドライバーチャンスだ。スタート直後の竜巻旋風脚からの強昇龍拳がいきなり狙いめだ。落ちてきたところをいきなりスクリューパイルドライバーで吸い込め！　小技を何発か当ててからでもいいのだが、小技からスクリューパイルドライバーへ移る時に、昇龍拳をねじ込まれることがあるので注意だ。スクリューパイルドライバー以外のポイントとしては、竜巻旋風脚をダブルラリアットで返せることも憶えておこう。ダブルラリアットはしゃがんでいてもボタンを押せば出るので、ザンギエフの頭上にきた時に出せば必ず当たるぞ。跳び蹴りに対してもダブルラリアットは有効なので使おう。

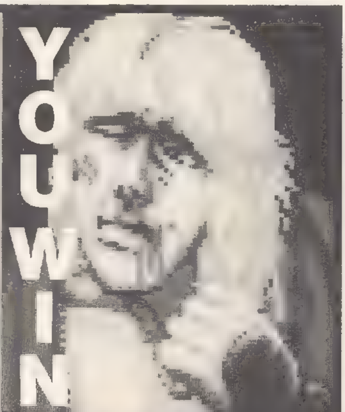


CPU▶パターンチェック

ケンはどこからでも昇龍拳を出してくるの、でうかつに手足を出すことができない。投げにくるようなら立ち弱パンチで足払いを誘うか、素直にガードすることを考えよう。



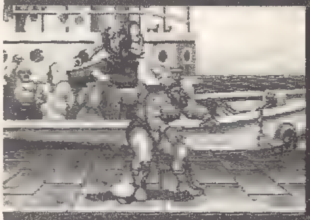
無理に小技を当てないでスクリューパイルドライバーで吸い込んでいけばそんなに苦労しないで勝てるだろう。攻めは忘れて守りに徹することが大事だ。



オレのハガネの　にくたいのまえでは
キサマのわざなど　こどもあそびにひとしい。

←スタート直後の竜巻旋風脚は しゃがんでガード。上を通っ 時に合わせて、すかさずダブル ラリアットで落とそう。しゃが み小パンチ（地獄突き）で落と してもいいが、どのみち強の昇 龍拳が待っているぞ。

←また、強の昇龍拳が来るのを 待ってから、いろいろ攻撃して もいい。ベストは、昇龍拳を出 し終わって落ちてきたところで スクリューパイルドライバー！ ケンは割とパターンがつかみや すいので、落ち着いていこう。

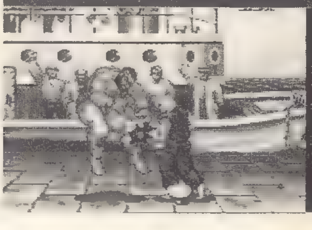


←ケンがこっちに跳び込んでく る時に、背中に当たるように蹴 りを出してくる。この飛び蹴り には注意が必要だ。上手にガー ドできないと、無防備な状態で 連続攻撃を喰らうことになる。 ピヨるなんてことのないように

←遠めの間合から跳び込んで る場合は、ギリギリの間合で足 払いを当てよう。強の足払いで 転ばせて、体力を削り取って まえ。この間合が意外とムズ シイかもしれないが、対戦にも 応用できるので覚えよう。

←ただの垂直ジャンプにも、落 ちてきたところに足払いが有効 だ。しかし、間合に気をつけな いと一方的に蹴られるだけだぞ 難しい間合なだけに、上手に決 められると気分がイイ。でも、 無理だけはするなよ。

←ケンが投げにこなければ、と りあえず立ったままガードをす ればいい。ボーッとしていて 投げられないようにしよう。逆 に、投げにくるのに反応して投 げ返せればスゴイ。スクリュー なんて出せれば文句ナシ。



←ラスト、昇龍拳を連発して るようになったら、もう勝った も同じ。でもタイミングが悪い と連発で昇龍拳を喰らうことに やはり最後は、スクリューパイ ルドライバーで決めたい。昇龍 拳の落ち際を狙って吸い込め！

ZANGIEF VS CHUN-LI

CPU戦パーフェクトハンティング

必勝秘伝 どうにでもハメることが可

→いきなり気功拳を撃ってきた時は、ダブルラリアットですり抜けつつ、前に進んで春麗に近づこう。CPUの春麗は、そんなに怖いキャラではない。アセらず、落ち着いて、そして積極的にいこう。必ず勝てる。

→気功拳は、2発連続で撃ってくるぞ。そのまま、ダブルラリアットで攻撃して転ばせてしまおう。すでにここから、連続攻撃や弱キック→スクリューパイルドライバーなどで勝てるぞ。狙っていこう。

→鷹爪脚で踏まれたときは、落ちてきたところに足払い、もしくはスクリューパイルドライバーで吸い込んでしまうのがいい。意味もなく、下手な間合で動き回るのだけはやめよう。一方的に踏まれ続けるだけだぞ。

→三角跳びその他で跳び込んできた時は、もちろん頭突きでピヨらせてしまおう。そしてお待ちかねのスクリューパイルドライバーでの吸い込み。「立ちスクリュー」がどうも苦手な人、ここで練習するのもいいぞ。

→春麗が百裂キックを出している時は、跳び込み強パンチからのスクリューパイルドライバーで吸い込んでしまおう。本当にCPUの春麗は、いいスクリューパイルドライバーの練習台になる（春麗好きの人ゴメン）。

→スピニングバードキックをしてくるようなら、しゃがみパンチで返そう。弱、中、強どれでもいい。そのあとは当然弱キックからのスクリューパイルドライバーだ。あわててスピニングバードキックを喰らわないこと。

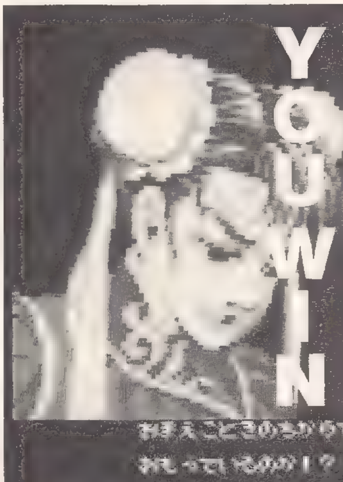
→なんの関係もないところで攻撃される。無理はしないこと。春麗の跳び込みの時の攻撃、たとえば中キックなどはガードがいい。そのあとに百裂などを出そうとしているなら、喰らい投げも不可能ではないが……。

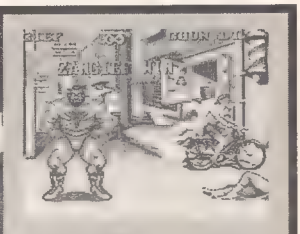
CPUの春麗は、ザンギエフにとってはいいカモだ。気功拳にはダブルラリアットで。跳び込んできたら頭突きでピヨらせ、一気に決めよう。

CPU春麗のパターンに対して、ザンギエフは非常に強いのだ。スタート直後の気功拳は2発セットで撃ってくるから、ダブルラリアットで前進していくだけで勝手に当たるぞ。歩いてきて弱→中キックと出してくるパターンの時は、いきなりスクリューパイルドライバーで吸い込んでしまおう。三角跳びをしてくるようなら、真下にもぐり込むようにして頭突きを当ててやろう。たいていピヨってくれるので好きなようにできる。踏みつけをガードした時は、後ろから跳び蹴りを当てるか、歩いていって吸い込んでしまえ。スピニングバードキックは、地獄突きで返してそのあと立ち弱キック（ローキックね）からスクリューパイルドライバーに持っていくように。

CPU▶パターンチェック

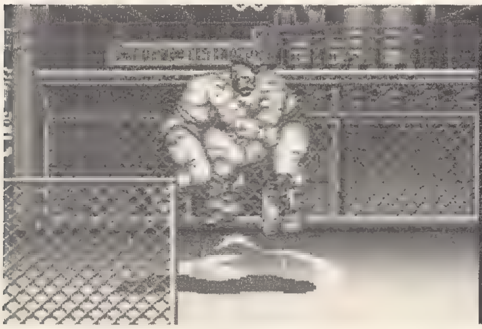
CPUの春麗に対して注意するべきことは、気功拳をダブルラリアットでかわしながら攻撃する時、うまくタイミングが合わないと気功拳を喰らってしまうことぐらいだろう。





CPU春麗には、負けるほうが難しい。跳び込んできた時に、落ち着いて頭突きでピヨらせていけば連続技の練習にもなるし、まったくありがたいキャラクターだ。

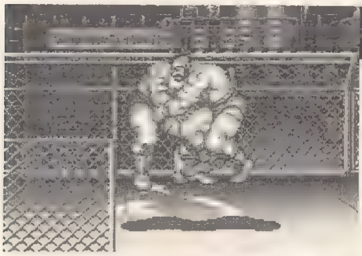
必勝秘伝 スクリューの練習台にしよう



CPUのザンギエフはとにかく前進してくるので、いきなりスクリューパイルドライバーで吸い込むことができる。自信がなければ垂直ジャンプキックだ。

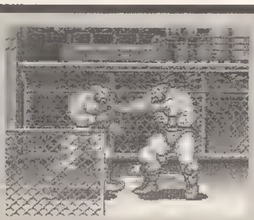
CPUザンギエフに対するパターンは、立ったままスクリューパイルドライバーで吸い込むことができるかどうかで変わってくるぞ。吸い込める人はまず問題なし。スタート直後、歩いてくるCPUザンギエフをいきなり吸い込んでしまい、そのまま前進して再びスクリューパイルドライバーをかければいい。慣れてしまえば実に簡単極まりない。

さて、スクリューパイルドライバーなしで闘う場合だが、こちらもそんなに辛いわけではない。他のキャラでザンギエフを攻略する時と同じで、垂直ジャンプ強キックと足払いを繰り返しているだけで勝ててしまうぞ。ただし、ノーダメージというわけにはいかないのが欠点か。うまくいけばあるいはパーフェクトが取れるかもね。

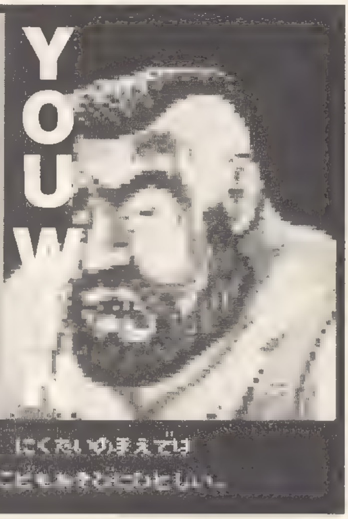


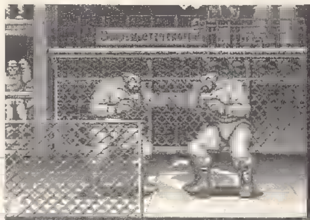
CPU▶パターンチェック

相手もザンギエフなんだから、当然怖いのはスクリューパイルドライバーだ。こちらが吸い込んでしまえば、ほとんどやられることはないが、やはりこれはイヤッス。



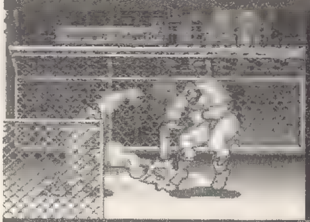
落ち着いて闘ったらまず負けることはないだろう。CPUのザンギエフはすぐ前に歩いてくるので、スクリューパイルドライバーで吸い込む練習をしてみよう。



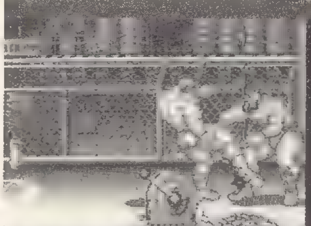


←スタートしてから、とにかくザンギエフは前進してくるので、このくらいの間合になったらすかさずスクリューパイルドライバーのコマンドを入れよう。ザンギ同士、どちらも吸い込む間合は同じ。早い者勝ちだぞ。

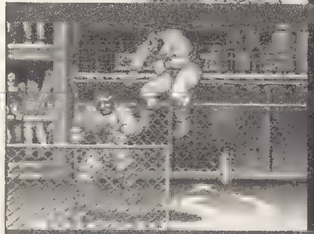
←出たっ、伝家の宝刀スクリューパイルドライバーだっ!! CPUのザンギエフが近寄ってきたら、すかさずスクリューパイルドライバー。これだけでも勝つことはできるし、「立ちスクリュー」の練習にもなるぞ。



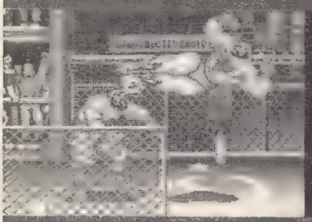
←どうしようもなくなる、つまり絶対勝ちたいとか、体力がかなり少ない時はこの垂直ジャンプ強キックと弱の足払いだけでOK。ガードされても、かまわず続けよう。絶対勝てるハズ。でも、つまらない勝ち方だ。



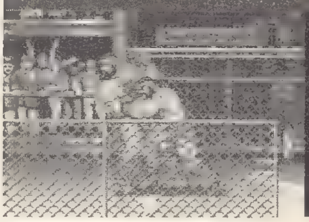
←画面端でスクリューパイルドライバーをかけた場合、間合が遠くならない。だからもう1度小技からのスクリューパイルドライバーが可能。一気にKOだ。ただ、CPUの起きスクリューに注意。同キャラだからね。



←跳び込んでくるようであれば、引きつけてからダブルラリアットで落とそう。転ばされた時にも、起き上がりにダブルラリアットは有効。ただしスクリューパイルドライバーで吸い取られることもあるので、気をつけろ。



←ダブルラリアットのタイミングを間違えると、逆に跳び蹴りを喰らってしまう。とにかく、引きつけて出すことが大切だ。逆に、あんまり引きつけすぎてスクリューパイルドライバーでおしまいにはならないように。



←ザンギエフが近寄ってきた時にボヤボヤしていると、反対にスクリューパイルドライバーで吸い込まれてしまう。間合は同じということを常に頭において、やられる前にやれ! 弱肉強食の世界、強い者が残るのみ。

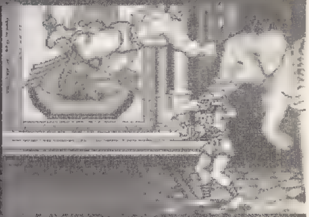
ZANGIEF VS DALSIM

CPU戦パーフェクトハンティング

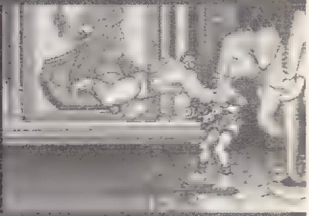
必勝秘伝 適当に吸い込んでいればいい

→ダルシムが後ろに下がっていくようであれば、すかさず追いかけていって、このくらいまで間合をつめてしまおう。画面の端まで追いつめられれば、あとはもうこっちのモノだ。素早く十字キーを1回転させ……。

→スクリューパイルドライバーで吸い込んでしまえ！ ダルシムは手足が長いうえに、飛び道具もある。1回近づくことができたら、もう絶対に逃さないこと。連続攻撃やスクリューパイルドライバーで決めろ！



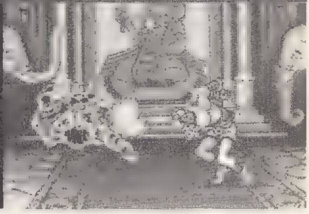
→起き上がりは、ボディーアタックなどで狙って跳び込んでいくのがいい。ダルシムは、ザンギエフのボディーアタックに非常に弱いのだ。起き上がりに変な間合でウロウロしていても、投げられるだけ。



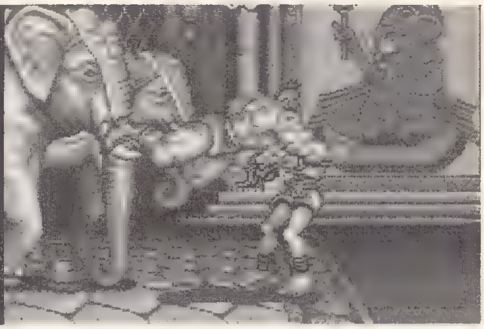
→ボディーアタックが当たったら、すぐにまた跳んでボディーアタックなどを当ててやる。実はこれだけのことで、ダルシムはどうすることもできなくなる。もし相討ちになることがあっても、ひたすらで攻めまくろう。

→CPUは、ヨガテレポートで逃げることもある。それでも決してアセらず、追いかければいいだけだ。現われるところを再び狙って、ボディーアタックを当ててやれ！ スクリューパイルドライバーを狙うのも悪くない。

→ハイ、この通り。あとは、ボディーアタックを繰り返すだけでいい。それだけではツマラナイという人は、やっぱりスクリューパイルドライバーを狙って吸い込んでしまおう。ヨガテレポートには、強の足払いも有効。



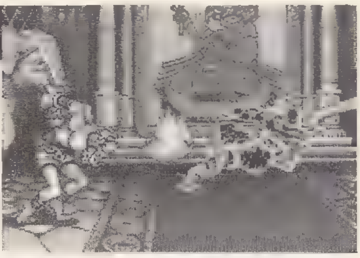
→もしも跳び込むタイミングを間違うと、ヨガフレイムで燃やされてしまうこともある。それからまた間合を離されて、ヨガファイヤーで押されたりと、あまり好ましくない事態が起こりかねない。タイミングを大切に。



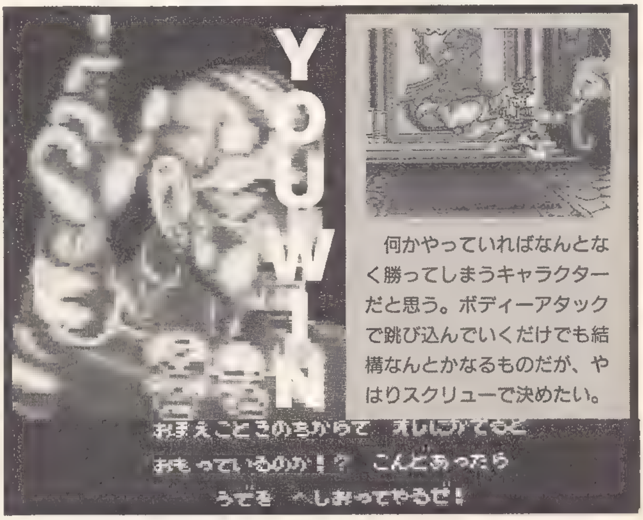
CPUのダルシムは何をしてくるかわからないので、チャンスを見つけたらすぐにスクリューパイルドライバーだ。ヨガテレポートにビビらないように。

CPUのダルシムは強いというよりはすごい。パッドではほぼ不可能に近い？ ヨガテレポートをバンバン使ってきてビビらせてくれる。まあ、だからといってどうなるものでもないが。ダルシムをスクリューパイルドライバーで吸い込むチャンスは3つ。ドリル頭突きをガードしたあと、スライディングをガードしたあと、スタート直後に後ろに下がっていく時などかな。一度画面の端でつかまえたら、例の小技からスクリューパイルドライバーというパターンが使えるが、ダルシムは起き上がりに投げ返してくることが多いので注意。小技を当てるタイミングを練習しないとせっかくのチャンスが台なしになってしまうぞ。ヨガテレポートで逃げられたら、すぐに追いかけていこう。

CPU▶パターンチェック

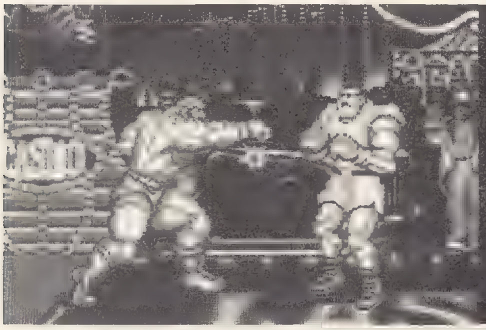


CPUのダルシムはヨガテレポートで逃げたあとにヨガフレイムを出してくることが多い。出現時のスキを狙って跳び込みたいところだが、反応が遅れると燃やされてしまうぞ。



何かやっていればなんとなく勝ってしまうキャラクターだと思う。ボディーアタックで跳び込んでいくだけでも結構なんとかなるものだが、やはりスクリューで決めたい。

必勝秘伝 弱パンチだけってのはね……

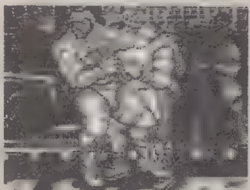


CPUバイソンに対して、ザンギエフは弱パンチボタンひとつで勝つことができる。ダッシュアッパーを待ってもいいが、最初から連打してもいい。

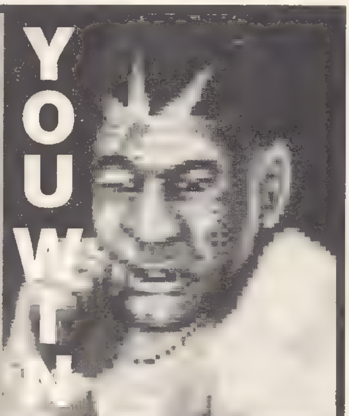
立って弱パンチを連打しているだけで勝ててしまうという、なんもとカワイソウになるキャラクター。それがCPUのバイソンだ。もちろん対戦はしゃがみパンチで転ばされてしまうが、CPUはこちらの弱パンチの間合ではほぼしゃがまないので、立って出してくる攻撃にはすべてこちらのパンチが勝つ。うまくいけば勝手に当たり続けてピヨピヨになってしまうのだ。もちろん、ダッシュアッパーを待ってから攻撃してもいいぞ。中足払いキャンセルダブルラリアットや、地獄突きからのスクリューパイルドライバーで攻めよう。地獄突きからスクリューで吸い込む時に失敗すると、レッドボマーでダメージを受けることになるので、くれぐれもミスはしないように。

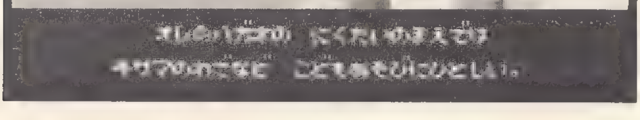
CPU▶パターンチェック

CPUバイソンが何をやってこようが、立ち弱パンチでOKだけど、ダッシュアッパーにしゃがみ弱パンチからスクリューパイルドライバーをかけようとしてつかまれないように。



CPUバイソンにザンギエフで負けてしまう人は、よっぽど変なことをやっているんじゃないかな。まあ1本勝ちを取っておけば、何をやってもいいけどね。



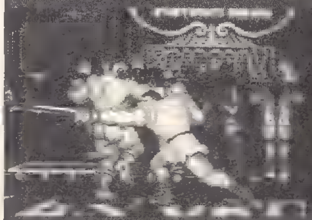


←スタート直後のバイソンの踏[illegible]び込みは、立ち弱パンチで返そう。近い間合でも遠い間合でもいいぞ。なんでも、かんでも、[illegible]って、なんかバイソンがカワイソウになってきたなア。

←そのまま立ち弱パンチを連打していれば、バイソンは勝手に当たりにきてくれるぞ。立ち弱パンチの他に、[illegible]

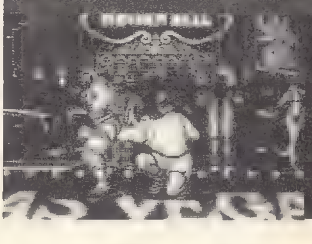
←非常に体が大きく、[illegible]

←しゃがみ弱[illegible]のスクリューパイルドライバーや、中足払いキャンセルダブルラリアットを出して決め。地道に強の足払いで転ばせてもいいが、起き上がりの技に注意。



←[illegible]ラリアットを出してみるのもいいぞ。[illegible]合で出そう。必ず、ダブルラリアットの方が勝つはずだ。

←あんまり近い間合でダブルラリアットを出そうとすると、バイソンの攻撃を喰らいやすい。バイソンの連続攻撃ほど、強く[illegible]

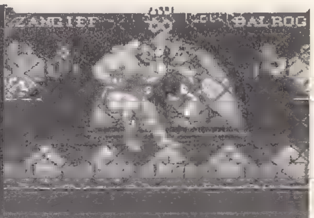


←[illegible]でしまい、足払いパンチ[illegible]たあと不用意に近づくと、起き上がりにヘッドボマーが来るぞ。

ZANGIEF VS BALROG

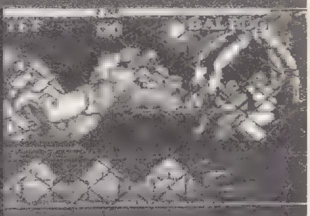
CPU戦パーフェクトハンティング

必勝秘伝 バックスラッシュの意味は？



→[illegible]のパターン。2回連続でくるので、1回めは反応するのがかなり[illegible]。ミスをして[illegible]を2回めを待って、ヘッドバットを当てるのがいい。

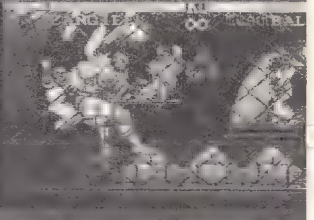
→バルロググが三角跳びをしてきたら、落ちてくるところを狙って[illegible]



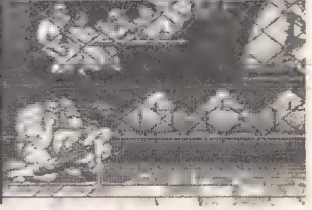
[illegible]

→そこ[illegible]おう。転ばせたあと、起き上が[illegible]

[illegible]逆にバルロクの投げの間合では[illegible]カンガンいこうぜ。



→フライングバルセロナアタックは、喰らう前に早め早めに頭突きを出してピヨらせたい。しかし難しいぞ。立ち弱パンチでも十分返せるが、弱スギるぞ！[illegible]



→スライディング[illegible]ライバーで吸い込めてしまうのだ。ガードしている最中に十字キーを回転、コマンドを入れておく。そしてスライディングが終わった瞬間に吸い込んでも可。

CPUのバルログほど利用されやすいキャラクターはいない。バックスラッシュは相手の攻撃をかわすためにあるはずなんだろうけど、ちっとも役に立ってない。

CPUのバルログに対しては、ザンギエフも例外ではなくバックスラッシュを誘って攻撃する。三角跳びが来るのを待って、強足払いで転ばせよう。そして、バルログの起き上がりを狙って跳び込もう。技は何を出してもあまり変わらないぞ。バルログがバックスラッシュで逃げたら、間合をよく見て次に何をするか決めよう。遠くて足払いも届かないようなら、再び跳び込んでみる。バックスラッシュを誘う間合が近いな、と思ったら、足払いで転ばせるか、いきなりスクリューで吸い込んでみる。それさえできればなんとか勝ってしまうはずだ。他の攻撃に対しては、投げにさえ気をつけていればまず大丈夫だ。バルセロナアタックには早めの頭突きを当ててピヨらせてしまおう。

CPU▶パターンチェック

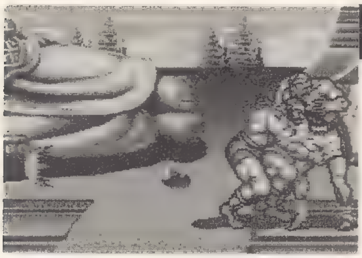
ガードさえしっかりしていればバルログに対して負けることはないだろう。大ダメージにつながるといえば、無理に頭突きを当てようとして攻撃を喰らってしまうことぐらいか。

勝つのがこれほど楽なキャラクターもそうはいないぞ。CPUの中でも1、2を争う弱さを誇る？ バルログに対しては、手加減なしで遊んでやろうじゃないか。

必勝秘伝 スクリューのことは忘れよう

CPUのサガットに対しては、スクリューパイルドライバーで吸い込むチャンスはあまりないぞ。頭突きでピヨらせた時ぐらいにしておいた方がいい。

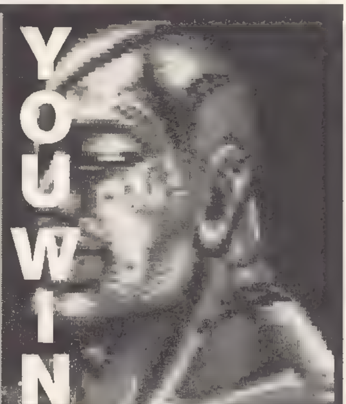
CPUのサガットに対してスクリューパイルドライバーを狙うチャンスは少ないぞ。あえて狙うなら、スタート直後の2回跳んでくるパターンの時に頭突きを当ててピヨらせたときぐらいか。あとはタイガーアッパーカットを出してきた時のスキを狙うのもいいかもしれない。でもいっそのことスクリューパイルドライバーは忘れてしまった方が楽。普通に攻撃するのなら、やはりタイガーショットのスキを突いていくことになるだろう。ザンギエフは体が大きいうえにジャンプ力がないのでタイガーショットをかわし辛いことはなはだしい。それでもタイミングを見て跳び込めばなんとかなるってもんだぞ。グランドタイガーショットを狙って跳び込め！

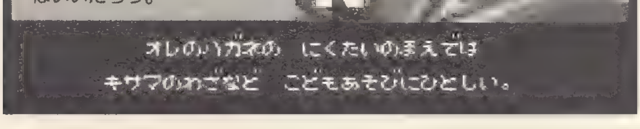


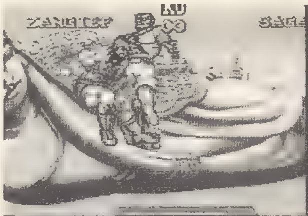
CPU▶パターンチェック

タイガーショットをダブルラリアットで抜けられるのはいいんだけど、スピードがあるうえに上下段に撃ち分けられるとミスして喰らいやすい。少々無理でも跳び込もう。

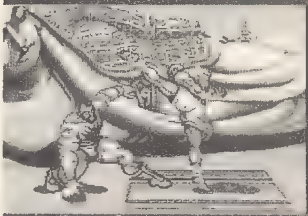
CPUのサガットにはスクリューパイルドライバーがあまり使えなくてスカッとしないけど、勝つためにはしょうがない。地道に闘うのも時に はいいだろう。



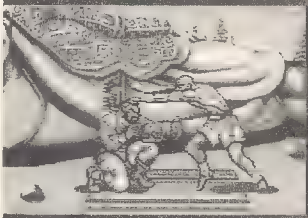




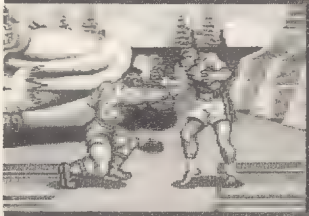
←スタート直後、ジャンプを2回連続でしてくる時がある。そんな時は、2回めに頭突きを当ててピヨらせる！　とにかくスクリューパイルドライバーを取らせてくれるスキがないので、こういうチャンスを逃すな。



←サガットがハイキックを空振りしたときは、強の足払いを当てて転ばせてしまうのが無難だろう。ただし、起き上がりのタイガーアッパーカットや、投げに注意。今回CPUのサガットは、なんと投げも使うのだ。



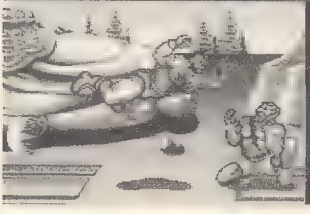
←上段のタイガーショットは、しゃがんでかわすことができるぞ。タイガーショット、グランドタイガーショット、とあるが近い間合で上手に見分けてかわすのが大切――なんて言うとカンタンそうだが、実はムズイ



←で、近い間合で上段タイガーショットをかわせたら、しゃがみ強パンチを当てるのだ！　自信のある人は、スクリューパイルドライバーをここから狙ってみよう。吸い込めないことはない。でも、ちょっと難しいぞ。

←ちなみに上段タイガーショットは、ダブルラリアットで攻撃することもできるぞ。ただ前にも言ったとおり、起き上がりのいろいろな返し技に注意したいところだ。特にタイガーアッパーカットの威力は強烈だぞ。

←グランドタイガーショットはハイスピードダブルラリアットですり抜けることができる。そのまま近寄っていって、一気にスクリューパイルドライバーで吸い込め！！　決まると非常に気分のイイ技ではあるが、ムズイ

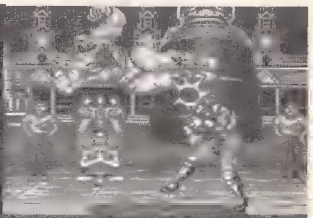


←上段と下段にタイガーショットとグランドタイガーショットを交互に撃ってくるようになれば、あとは跳び込んで攻撃するだけだ。しかし、跳び込むタイミングが悪いとあえなくタイガーアッパーカットで落とされる

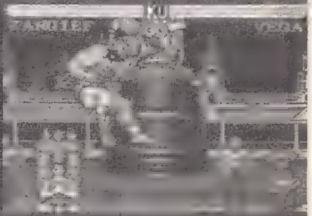
ZANGIEF VS VEGA

CPU戦パーフェクトハンティング

必勝秘伝 頭突き(ヘッドバット)のチャンスを見逃すな



→とりあえず、スタートしたら垂直ジャンプをしてみよう。もしベガがこっちに歩いてくるようならば、ドロップキックを当ててやろう。もしもヘッドプレスをしてきたりしても、アセらないで対処だ。たとえば……。

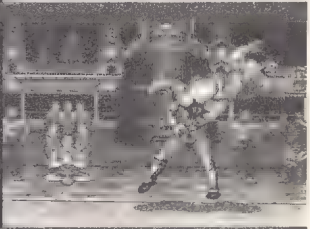


→[illegible]ピヨらせることができるオトクな技だ。さて、[illegible]

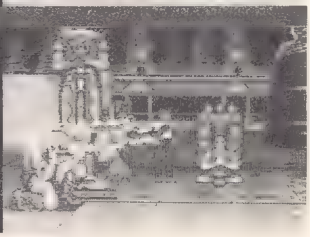
→スタート直後[illegible]バーに持っていくことができるぞ。[illegible]

→[illegible]ダブルラリアットのいずれかで返そう。ただ離れていくだけなら、ダブルラリアットで追いかけながら攻撃しよう。

→[illegible]シャーアタックが飛んでくる。[illegible]してぼやぼやしていると、投げられてしまうので気をつけよう。

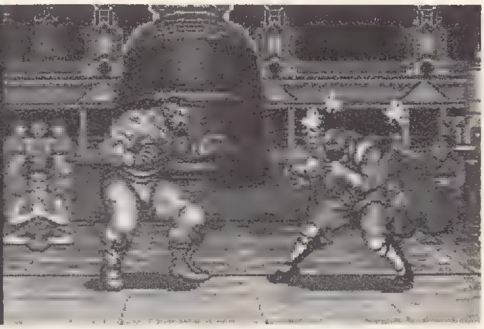


→返し技として非常に有効なのが、ボディーアタックだ。どんどん押し潰してしまえ。ボディーアタックが[illegible]ときには、ダブルラリアットで返してしまおう。とにかく、ただガードして体力を削るのは避けたい。



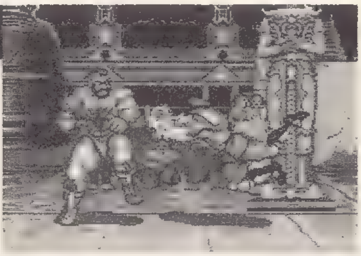
→画面の端でサイコクラッシャーをガードしても、ザンギエフなら十分に投げ勝つことができるぞ。他のキャラだと、グッとタイミングが難しくなるが、ザンギエフならそれこそテキトーにボタンを連打すれば勝つのだ。

CPUのベガに対しては、頭突きを当てるチャンスが意外とないのだ。スタート直後のヘッドプレスを狙っていきなり跳ぶのもいいんじゃないかな。

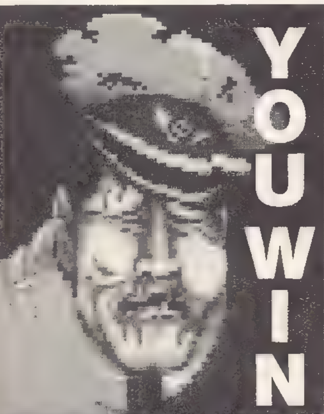


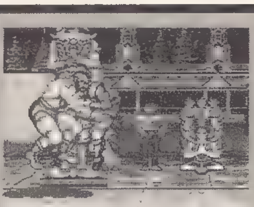
CPUのベガに対しては、とりあえず垂直ジャンプキックを使っていれば、なんとかなるってもんだ。スタート直後にいきなり跳んでみて、ベガがヘッドプレスをしてきていれば頭突きを狙おう。前進してくるようならキックを当ててやればいい。しばらくダメージを与えていると、ベガはジャンプしてくるようになるので、真下にもぐり込むような感じの位置で頭突きを当ててやろう。うまいことピヨピヨになったらすぐに近づいてスクリューパイルドライバーを狙え！　CPUのベガがいよいよサイコクラッシャーアタックを出してくるようなら、ダブルラリアットで反撃しよう。ここで注意しておきたいのは、ダブルニープレスだとダブルラリアットの足元に当たってしまうことだ。

CPU▶パターンチェック



CPUのベガに対してやってはいけないことは、目の前で強攻撃を空振りすることだ。いきなりタメも何も関係なくサイコクラッシャーアタックで燃やされてしまうぞ。





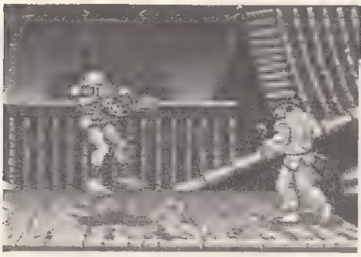
CPUのベガに勝てばエンディング。それは当たり前ではあるが、やはりウレシイぞ。ザンギエフでプレイするならば、スクリューパイルドライバーで決めたいところだ。

おまえごときのちからで　オレにかてると
おもっているのか！？　こんどあったら
うでを　へしおってやるぜ！

必勝秘伝 スライディングで勝負だ!

波動拳のスキを突いて攻撃するのは他のキャラと同じだが、ダルシムにはスライディングがあるから、他とは一風変わった攻撃になる。波動拳をくぐり抜けろ!

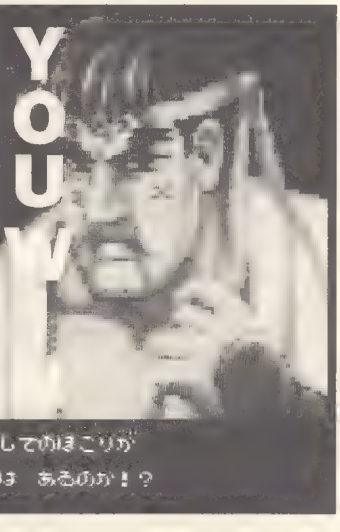
飛び道具のあるキャラクターに対して、スライディングは強力な武器になる。飛び道具の下をくぐり抜けての攻撃になるから、他のキャラに比べると、ちょっと感触が違うだろう。リュウは、スタートすると後退するので追いかけよう。画面の端に行ったリュウは、波動拳を連発で撃ってくるから、一発めをガードしてやりすごし、2発めにスライディングキックを出そう。ただ、ダルシムには強力な連続技がないので、相手を転ばせても、ヨガフレイムでも出して地道に体力を減らしていくしかない。ヨガテレポートに関しては、かなり慣れないと技自体が出ないだろうし、出せるようになっても、更に慣れないと上手に使えないので、気長に練習していこう。本当は使える技なんだぞ。



CPU▶パターンチェック

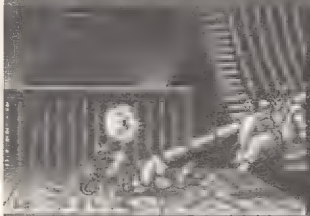
始めは後退して波動拳を連発してくるが、その間に倒してしまいたい。また、でたらめに手を伸ばすと、昇龍拳が待っているから気をつけよう。CPUでもリュウは激強だから。

これといって大ダメージを与えられないダルシムだが、リュウを端に追いつめて、地道に戦っていれば勝てる。跳んできた時には、手足を伸ばして撃墜だ。



←[illegible]。[illegible]のダルシムとしては、敵の攻守に対応した、正確さが必要となる。まず、リュウを追いかけて壁際まで移動。全キャラ共通のパターンだが、ここはやはり、リュウの次の一手を見極めろ。

←リュウといえば、波動拳。しかも、近間合からの強波動拳は強力。ガードミスはゆるされないぞ。間合を詰め、壁際までリュウが行ったら、波動拳を撃ってくる。[illegible]



←波動拳は2発連続で撃ってくるので、1発めの波動拳をガードしたら、リュウのスキを[illegible]め、タイミングよくスライディング攻撃だ。[illegible]

←リュウを転ばせたら、起き上がりを狙ってヨガフレイムを出すべし。地道に体力を減らしていくことがダルシムの勝利への近道だ。まさに、急がば回れを地でいっているようなキャラクターだ。

←跳び込みに対しても、スライディングが使えるかも。スライディングで[illegible]したら、ここは一発、連続技を狙ってみよう。起き上がりの[illegible]にスラストキック×2から、キャンセルヨガファイヤーへと続けよう。

←相手が何もしないで中距離の間合にいると、何か技を出したくなるパターンその①。スライディングを出してしまうと、必ず[illegible]

←パターンその②。つい手足を伸ばしたくなる。しかし、[illegible]拳やしゃがみパンチなどで返されてしまうぞ。手足を伸ばす時は、相手がジャンプしてきた時など、確実に攻撃が入る時にしよう。フェイントは別だけどね。

DHALSIM VS E.HONDA

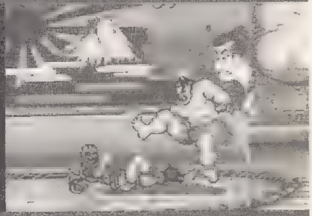
CPU戦パーフェクトハンティング

必勝秘伝 バックジャンプを誘うのじゃ

→スタートしたら、しゃがみ中キックでスライディングキックを出そう。本田のバックジャンプを誘えるぞ。別にこの戦法を使わなくてもいいが、普通に戦うとどんなに苦しいか、わかるはずだぞ。

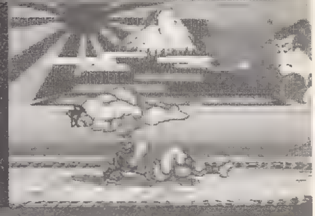
→首尾よく壁際まで追いつめることができたら、またもやスライディングでジャンプさせよう。しかし、壁際だから本田はこれ以上バックジャンプができずに、垂直ジャンプになっている。そこを撃墜する寸法だ。

→撃墜した本田が落ちてきたら、またも中スライディングだ。この時間合が近いからスラストキックになっても、連打していれば、またスライディングの間合になるぞ。これを繰り返せばいいのだ。

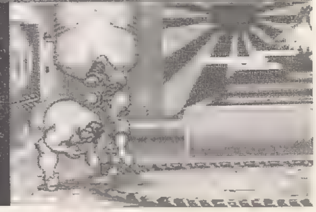


→本田が普通に跳び込んできた時は、立ちキックやスライディングキックで撃墜だ。ダルシムは手足が長いから、ボタンを押してからヒットするまでの時間を頭に入れておこう。反応が早くないと、ダルシムは使えない。

→ダルシムの立ち弱パンチや、近い間合での中パンチや中キックはキャンセルする事ができる。それらの技をキャンセルしてのヨガファイヤーも使えるぞ。ただし、近い間合でないと意味が無いからね。



→予想していれば確実に、スーパー頭突きをスライディングでくぐり抜ける事ができる。これも慣れれば、予想なしで反応できるようになるぞ。ダルシムが瞬時にしかも安全にスーパー頭突きを返す技は、これだけだ。



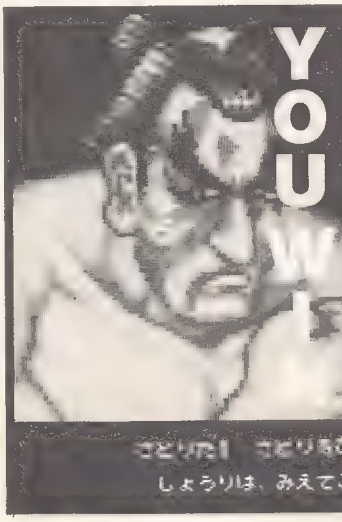
→自分が壁際にいる時に、スーパー頭突きを出してきたら、距離が短いためか、中スライディングでくぐり抜けて、すぐにつぎの技に移っていくこともできる。対戦でも有効な技だ。マスターするといいぞ。

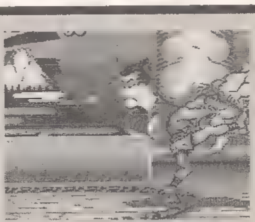
本田は実にイージーに倒せてしまう。スライディングをしてみよう。そうすると、本田はほぼ100%の確率でバックジャンプをするぞ。それさえ知っていれば楽勝だね！

対人戦の辛さを知っている人なら、体の力が抜けるほど簡単な攻略法がある。それは、まず、スタート直後に中スライディングを出す。すると本田は必ずバックジャンプをするから、そのままスライディングを繰り返して壁際まで追いつめてしまう。壁際に行くと、それ以上バックジャンプはできないから、もう一度スライディングをすると、本田は垂直ジャンプしかできない。そうなったら、中キックまたは、弱パンチで撃墜してしまえばいいのだ。本田が普通に跳び込んできた時には、立ちキックやスライディングで返せばOKだ。また、ダルシムはスライディングで、本田のスーパー頭突きをくぐり抜けることができる。相手にダメージは与えられないが有効な技の一つだ。

CPU▶パターンチェック

いささかイージーなパターンだが、満足しよう。はっきり言って、ダルシムは本田に弱いのだ。バックジャンプ戦法がなかったら、どれだけ苦労するか考えると、ホッとするよね。





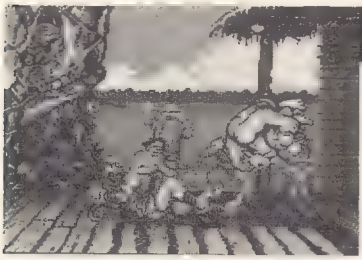
まさに勝つためだけの戦法といえる。対人戦の練習にはならないけど…。対人戦をすればわかると思うが、ダルシムの攻撃のほとんどを、本田は返すことができるんだよ。

DHALSIM

必勝秘伝 投げろ！ 燃やせ!!

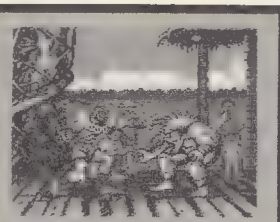
ブランカも本田と同じくイージーパターンがあるから、安心して戦おう。だが、本田と違うところは、ローリングアタックはスライディングでくぐれないことだ。

ブランカも本田と同じで、対人戦だと非常にキビシイが、コンピュータ戦だと、イージーなキャラになってしまう。まさに天国と地獄というかんじだ。ブランカの倒し方は、基本的には本田と同じで、スライディング→攻撃の繰り返しだ。あと、プラスされているのは投げとヨガフレイムだ。ブランカをイージーに倒すには、スタート直後に中のスライディングキックを出す。すると、ブランカは垂直ジャンプキックを空振りするから、投げてしまう。そして、その場でヨガフレイムを出すと、起き上がりに燃えることが多い。壁際まで追いつめたら、本田の時と同じ、中スライディング→撃墜→中スライディングのパターンを繰り返そう。投げとヨガフレイムが入っただけ、早く倒せるぞ。

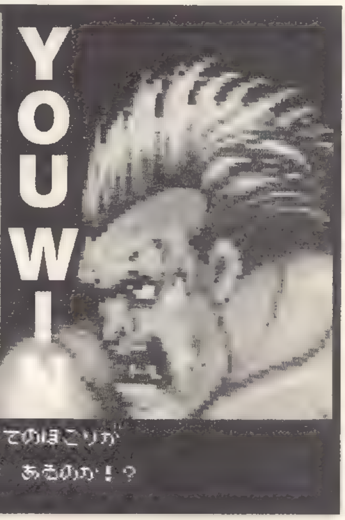


CPU▶パターンチェック

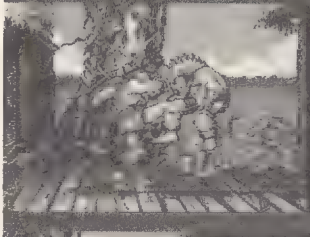
パターン通りにハメてしまえばイージーに倒せる。ただ、注意したいのは、ローリングアタックと電撃だ。ローリングはスライディングでかわせないし、電撃はヘタに触ると痺れるぞ。



パターン通りにハメ…これはもういいとして、絶対に勝てるようになったら、パターンを使わない戦いもしておこう。そうしないと、対人戦でブランカに勝つことはできないぞ。



←スタート直後に中スライディングを出してみよう。ブランカは真上ジャンプするはずだ。この真上ジャンプを誘うのがダルシムを使っての対CPUブランカの攻略の基本になるんだ。よく覚えておこう。

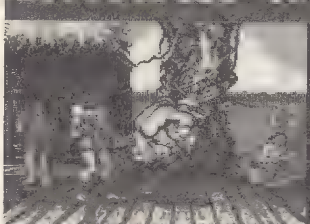


←ブランカが真上ジャンプをしたら、すかさず立ち中キックで蹴り落とそう。これを繰り返すだけで、ブランカを端まで追いつめることもできるぞ。なお、キックを出すのが遅れると、逆に強キックで蹴られるぞ

←ブランカを転ばせたら、起き上がりにヨガフレイムを当ててみよう。ガードしそこねて勝手に燃えてくれることもあるぞ。タイミングをつかめば、連続で燃やすことも可能。ダメージもデカいので、おいしい攻撃だ。

←ブランカを壁際に追いつめたら、本田パターンと同様、中スライディングでジャンプを誘って、立ちキックなどで撃墜する方法が、そのまま使える。これでブランカは、ジ・エンド。もう逃げられない。

←投げた後のブランカの起き上がりに重ねて、ヨガフレイムでなく、ヨガファイヤーを撃っても、燃えることが多い。起き上がりにジャンプしようとしているからだ。ファイヤーだと、間合が遠くていいので便利。

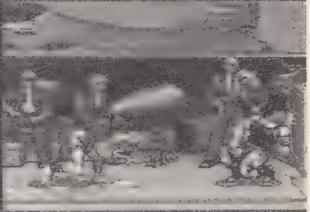


←スーパー頭突きはスライディングで通り抜けて、投げることができたが、ブランカのローリングアタックは、スライディングにも関係なくヒットするので注意。バーチカルローリングは、立ち弱パンチで返そう。

←近い間合での電撃には注意しよう。ダルシムの伸ばした手足は電撃に勝てないので、不用意に技を出していると、急な電撃に痺れさせられてしまう。ただ、スライディングキックは電撃に勝てることを憶えておこう。

必勝秘伝 コツコツといこう!

→スタート直後は、下手に攻撃をしないで、ガイルの様子を見ていた方がいい。もし、しゃがみ強パンチ（アッパー）を空振りしたら、すぐにスライディングキックを出して、ガイルを転ばせてしまおう。



→スタート直後に限らず、強足払いをしてきた時には、一回転めをガードして、二回転めを喰らう前に、強パンチを出してみよう。タイミングがうまく合うと、足払いの間を抜けて、ヒットするぞ。

→少しでも間合が離れてきたら、ヨガファイヤーを連発して、ドンドン壁際に追いつめていこう。このヨガファイヤーは、牽制の意味が強いので、ガードされてもかまわない。敵のジャンプを誘うために連発するのだ。

→牽制のかいがあって、ガイルが跳び込んできたら、立ち弱キックか、立ち中キックで撃墜すると、次の攻撃に移りやすくてナイスだぞ。別に、スライディングでも強パンチでも返せるんだけどね。

→ガイルは突然、投げを狙ってくることがある。急に近づいてきた時は要注意だ。しかし、投げの間合はガイルよりも、ダルシムの方が広いので、投げに来たことさえわかれば、簡単にガイルを投げることができる。

→波動拳と同じく、ガイルのソニックブームもダルシムのスライディングキックでくぐれる技だ。間合を見て、ソニックブームの下を通って、ガイルを転ばせてしまおう。ただ、スライディングのタイミングが遅いと……。

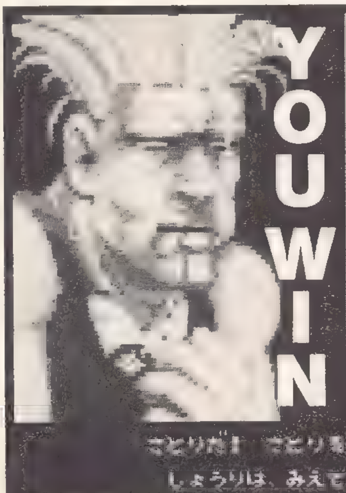
→ガードされて、転ばせるつもりが、逆に強足払いで転ばされてしまう。一度近づかれると運が悪いと一方的な攻撃が待っ[illegible]
[illegible]
しゃがみガードがいいぞ。

ガイルには、本田やブランカの時のような攻略パターンはない。地道に、コツコツと技を当てて、体力を減らしていくしかない。急がば回れだ。

ダルシム本来のオーソドックスな戦いをしなくてはいけない。それは、遠い間合の敵にはヨガファイヤーで牽制をしつつ、手足を伸ばしてコツコツとダメージを増やし、待ち切れなくなった敵が跳び込んで来たら撃墜する、という「ストリートファイターII」からの定番の攻めだ。ここでは、正確さや素早さが要求される。もちろん、他のキャラ同様、ムダに手足を伸ばしても反撃されるだけだ。その他にも、ガイルが何もしていない時にスライディングキックを出しても、強足払いで転ばされてしまうし、ガイルがソニックブームを撃ったのを見て、これさいわいとドリルキックやドリル頭突きで跳び込んだら、きっとサマーソルトキックで撃墜されるぞ。

CPU▶パターンチェック

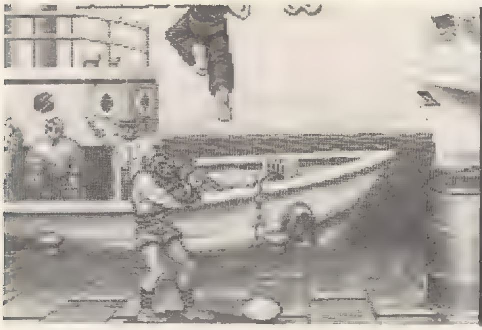
ダルシムが待ち系なのに対して、コンピューターのガイルも同じく待ち系なので、勝負がうまく噛み合わないかもしれないが、オーソドックスなスタイルで戦かっていればよい。



ダルシムは、自分から跳び込んで攻撃しなければいけないタイプではないから、サマーソルトキックを喰らうことも少ないだろう。とにかく、コツコツと地道にいこう。

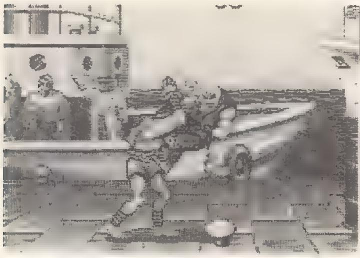
さとりだ！ さとりをひらかぬかぎり、
しょうりは、みえてこないぞ！！

必勝秘伝 ヘタな攻撃は命取り!



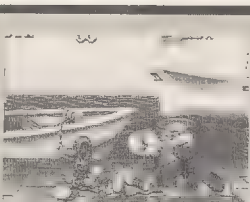
コンピュータのケンにとって、ダルシムの伸びた手足は、昇龍拳のターゲットでしかない。ヘタに攻撃するのはやめて、勝手に昇龍拳を空振るのを待とう。

こっちが牽制のつもりでパンチやキックを出すと、ケンは当然のように昇龍拳を当ててくる。ヘタな攻撃は命取りになるからやめよう。しかし、ケンに勝つのは難しいことではない。要は、昇龍拳を空振りするのを待てばいいのだ。特に、強昇龍拳の後はスキが大きいので攻撃しやすいぞ。ダルシムは、ケンに攻め込まれても、返し技が多種揃っているので、反応さえできれば怖くない。ケンが昇龍拳を空振りしたら、迷わずに投げてしまうのが一番だ。ただ、下手に連続技を入れようとするよりも、投げた方が確実にダメージを与えられるし、安全だ。ケンの起き上がりには、ヨガフレイムを重ねるといい。もちろん、強昇龍拳を出させない間合で出すことが絶対条件だが。

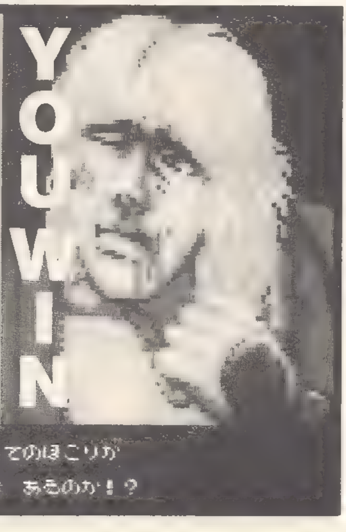


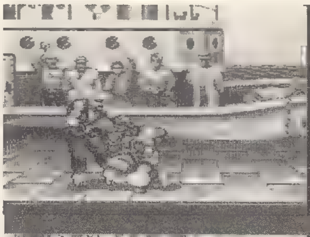
CPU▶パターンチェック

いろいろな攻撃をしてくるが、全部対策があるので、何の技がきた時に、どの技で返すかを憶えておけば安心だ。結局は、強昇龍拳を出させたいので、ある程度攻めさせよう。

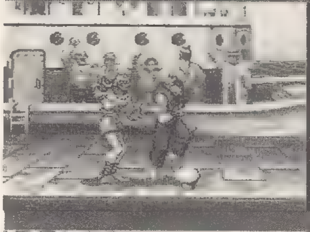


遠い間合で波動拳を撃ってきた時だけ、スライディングで転ばせ、後は昇龍拳を出させるために攻め込ませて、ガードしていよう。待ちに徹するのだ。

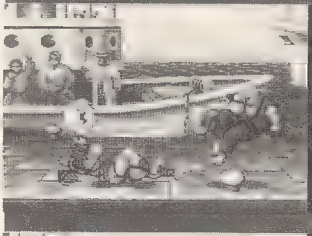




←竜巻旋風脚は、しゃがみの弱、中パンチで撃墜することができるが、手を出さずにしゃがんでいれば着地した時に昇龍拳を出すことが多いので、昇龍拳を誘うためにも、ここはあえて撃墜しないでやろう。

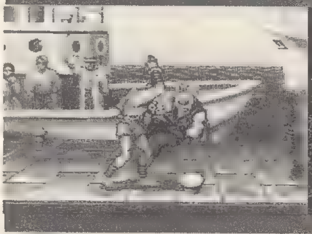


←昇龍拳を空振りしたら、すぐに投げよう。前述の理由により、投げが一番確かだぞ。ヨガフレイムでもいいような気がするが、それだと、あまりダメージを与えられないのだ。ヨガフレイムは起き上がりに重ねよう。



←バックジャンプ→波動拳というのも、ケンの動きのパターンの一つだ。ダルシムは自分から攻め込む必要はないが、このパターンはスライディングで確実に転ばせることができるので、みすみす逃すことはないぞ。

←ジャンプを繰り返すようなら遠めの間合から強パンチで撃墜してもいいが、体力差で勝っている時などには、無理に狙う必要はまったくない。そういうこともできる、と憶えておいてもらえば役に立つかもしれない。



←他のキャラクターだと恐ろしかったケンの連続的な背中蹴りも、ダルシムなら簡単に撃墜できる。ケンが背中を狙って跳び込んできて、ダルシムの頭の上を通過しようとした時に、弱パンチを出せばいいのだ。

←リュウにやってはいけなかったのと同じで、ケンにも無意味なスライディングキックを狙ってはいけない。弱足払いで止められた後に、そのまま、弱キックを何発も入れられてしまったりするから注意しよう。

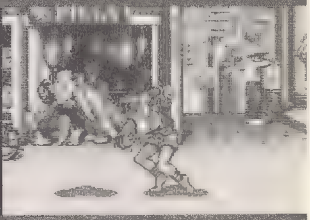
←何度も言うようだが、ケンに向っては計画なく技を出してはいけない。特に、ケンがノーガードで前進してくると、どうしても技を出したくなるが、ぐっとがまんだ。昇龍拳の痛さを思い出せ!

DHALSIM VS CHUN-LI

必勝秘伝 気功拳をくぐり抜けろ!

→波動拳やソニックブームと同じように、気功拳をスライディングキックで抜けて、春麗を転ばせよう。ただ、飛び道具を持ってるキャラ相手だと、こればかりなのだ。自分なりの技を試してもいいよね。

→踏み攻撃は、とりあえずガードして、ガードした後の春麗が落ちるところを狙って、強パンチなどで攻撃するといい。空中スピニングバードキックを出してくることは絶対ないので、逃げられる心配はない。

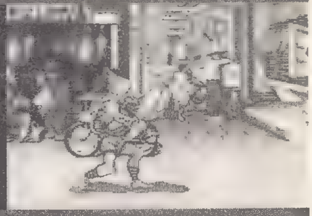


→跳び込んできた時は、素早く動いて、春麗が着地した時バックを取れるポジションに移動しよう。当然ながら、反応が遅いと攻撃を食らうので注意しよう。投げる時は近くの壁際に投げるといいぞ。

→これぐらいの間合でヨガファイヤーを撃とう。これは、別に当たってもいいのだが、ジャンプさせるための誘いだから、ぜひジャンプしてもらいたいものだ。春麗がジャンプをしてくれても、動かずに…。

→なぜ動いていけないかというと、ジャンプで跳んだ春麗は、ダルシムの真後ろに着地するからだ。跳んできたら、着地の瞬間に、また壁際に投げてしまおう。これを繰り返しても勝てるぞ。

→壁際の時に限らず、春麗がジャンプで跳んで越えてきたら、無理にくぐらずに、立ち弱パンチで撃墜してもいい。しかし、これだとタイミングが合わせにくいうえに、ダメージが小さいから、あまり得策ではない。



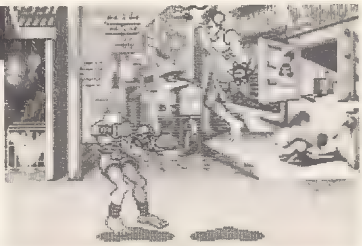
→春麗がスピニングバードキック（空中ではない）を出してきたら、しゃがみ弱パンチやしゃがみ中パンチで撃墜してしまおう。他にもスライディングキックで返す方法などもあるが、一番安全なのが、上の2つだ。

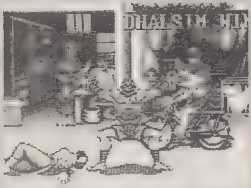
春麗の飛び道具の気功拳は波動拳と同じくスキが大きいので、スライディングキックで転ばせてしまおう。また、跳び込まれた時はくぐって投げるといいぞ。

コンピュータの春麗を倒す時は、スライディングと投げが重要になる。「ストリートファイターII」の時は強引にハメることもできたのだが、今回はハメようとすると、投げ返されてしまう。攻撃の基本は気功拳をスライディングで転ばせることと、ジャンプしてきたところを後ろに回って、投げることだ。気功拳をスライディングで転ばせる方は、さんざんやってきたことなので、もう言う必要はないだろう。投げの方は、春麗がジャンプしたら、早めに動いて、着地した春麗のバックを取れる位置に移動し、着地した瞬間に近くの壁方向に投げてしまうのがベストだ。読むとややこしくめんどうな気がするだろうが、実際の時間に直すと、全部で2秒ぐらいの出来事だぞ。

CPU▶パターンチェック

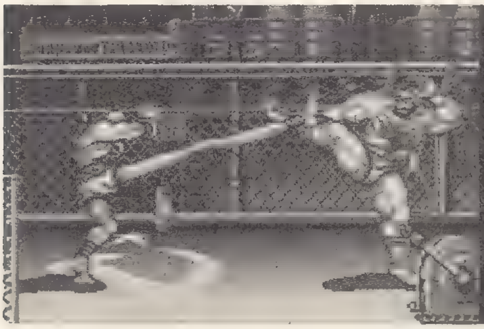
気功拳を撃つのと、三角跳びやジャンプで跳び込んでくるのが春麗の2大お仕事だ。コンピューターの春麗は、空中スピニングバードキックを絶対に狙わないから忘れていい。





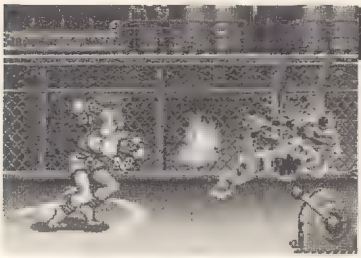
勝ち負けにこだわらずに戦っても結局は勝っているだろう。何度も言うが、たまには返し技の研究をしながら、普通に戦わないと、対人戦で勝てなくなるぞ。

必勝秘伝 相討ちは不利だ!



コンピューターのザンギエフは、ダルシムの手足に攻撃を合わせて、相討ちにしてくることが多い。これだと、こちらの分が悪いので、ヨガフレイムを使おう。

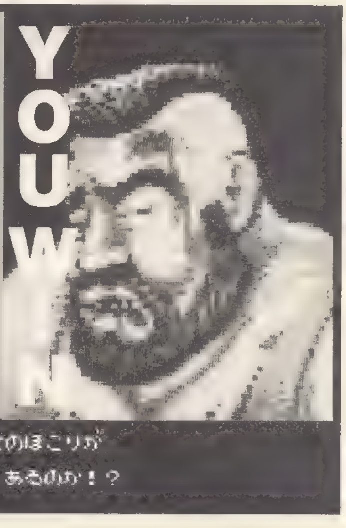
コンピュータのザンギエフは相討ちを狙ってくる。しかし、攻撃力、防御力のどちらもザンギエフの方が高いから、相討ちを続けているとこちらが負けてしまう。はっきり言って、そんな勝負につきあっていられないので、手足を使って攻撃するのをやめて、ヨガフレイムを使おう。ザンギエフにはスクリューパイルドライバーとダブルラリアットなどの必殺技があるから、ヨガファイヤーを撃つと通り抜けられてしまうし、接近戦に持ち込むとスクリューパイルドライバーで吸い込まれてしまうので、2つの技を防ぐために、ヨガフレイムを使うのだ。それ以外では、ザンギエフが跳び蹴りできた場合には、キックなどを出すと相討ちにされやすいから、スライディングキックで返すといい。



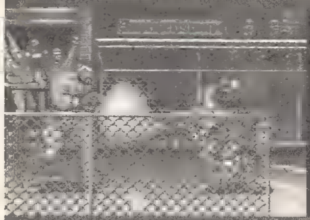
CPU▶パターンチェック

コンピュータのザンギエフは、スクリューで吸い込むために、前進しつつ、こちらが技を出すと相討ちを狙ってくる。相討ちを続けるのは避けたいので、キッチリとヨガフレイムを使おう。

ダルシムだけに限らず、どのキャラもそうなのだが、ザンギエフを近づけなければ勝ちだ。幸い、ダルシムにはヨガフレイムという便利な技があるのでうまく使おう。

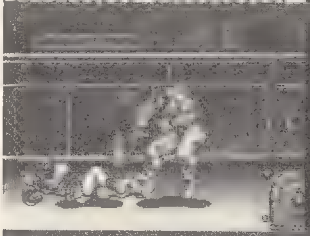


←ザンギエフはスタートすると、すぐ前進してくるので、少し待ってから、壁の方に投げてしまおう。始めに投げ一発分の体力差がついただけでも、この戦いは[illegible]



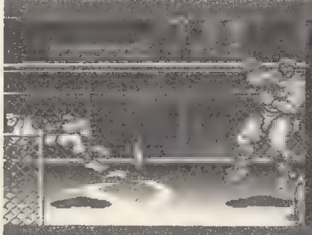
←投げたザンギエフが起き上がるのが見えたら、この位置、こ[illegible]

[illegible]

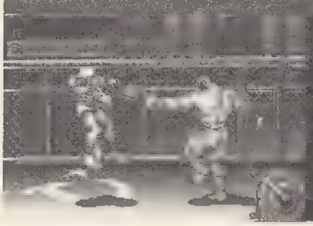


[illegible]エフの跳び蹴りには、キックやパンチだと相討ちになることが多い。正しい返し技は、スライディングキックだ。

[illegible]まう。画面の端まで追い込まれ[illegible]ル頭突きで、脱出をためしてみよう。



←コンピューターならではの攻めのいい例がこれだ。間合が離れているからと思って手を出すと、まさに見事としかいいようのないタイミングの相討ちを決めてくれる。怖いのは、ダメージよりも転ばされることだ。



←間合の近い時にヨガファイヤーを撃つと、取り返しのつかないことになる。吸い込んだり、ダブルラリアットやハイスピードダブルラリアットで通り抜けて攻撃したり、好き勝手にやられてしまう。

必勝秘伝 スライディングでOKさ!

→スタート直後、後ろに下がっていくようなら、追いかけて行[illegible]う。ダルシムが下がってもどった瞬間に、勝負はついてしまったのだ。ダルシムにスライディングをヒットさせたら…。

→ダルシムが起き上がる瞬間を[illegible]

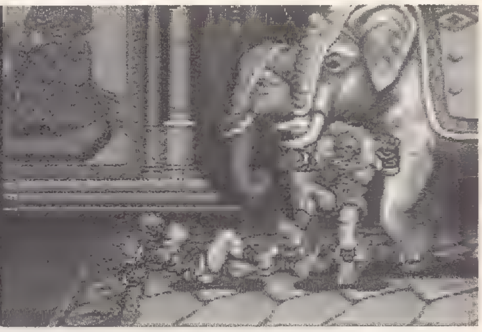
→[illegible]燃やそうが、投[illegible]

→ジャンプしたらすぐに出す、[illegible]ことができる。つまりこれもイージーパターンというわけだ。好みの方を使うといいが、スライディングの方が更にイージーだ。

→[illegible]ているキャラクターの例にもれ[illegible]けて転ばせるか、ヨガテレポートでバックに回り込むといい。

→「スト II」やACのファンには少し不思議に感じるのが、この、ドリル頭突きとスライディ[illegible]リル頭突きが勝つような気がす[illegible]

→[illegible]らしい技や条件に早く対応してこそ、強者への道が開かれるのだ。いつまでも古い条件にこだわっていてはいけない。

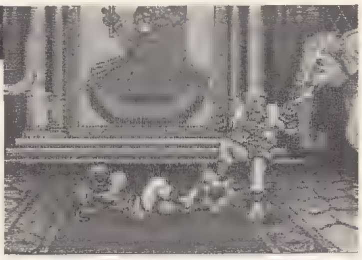


コンピュータのダルシムは、なぜかスライディングキックに弱いから、ガンガン使っていこう。またもやイージーな倒し方なのだが、スライディングだけでOKだ。

相手は非常にスライディングに弱いから、一度転ばせたら、起き上がりに重ねるようにスライディングを出し続けると、おもしろいように決まってくれる。イージーな戦い方をするとクリアにはいいかもしれないが、単純作業になってとかくつまらなくなりがち。だけど、同キャラ対戦は泥試合になりやすいので、イージーな方法で素早くクリアするのも仕方がないかもしれない。他のパターンとしては、ジャンプ後すぐに出す低空ドリルキックを繰り返す、というのもあるが、これまたイージーだ。ただ、相手がドリル頭突きを出してきたら、スライディングを重ねてみると面白い。すると、下にあるスライディングが勝つのだ。ドリルキックには負けるのに。なぜだろう。

CPU▶パターンチェック

一度転ばせてしまえば、パターンになってしまうので、攻撃を受けることは、ほとんどないだろう。ただ、実際に戦うとわかるが、コンピュータは、とてもマジメに戦っているんだぞ。



イージーパターンを使ってしまうと、あっけなく終わってしまい、負けることはないかもしれない。ダルシムって、本当にパターンを作りやすいキャラクターだなあ…。

必勝秘伝 しゃがみパンチでOK!

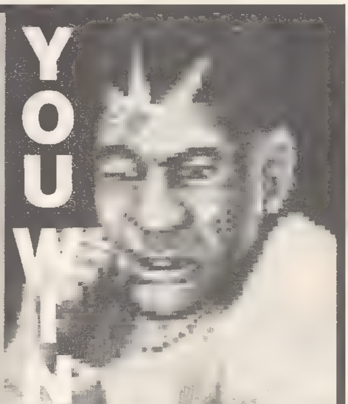
バイソンに対しては、しゃがみパンチが有効だ。足元が弱点のバイソンは、そこを攻められると、なすすべくもなく倒れてしまうのだ。パンチを連打していこう。

バイソンに対しては、しゃがみパンチが超有効技となる。これを連発するだけで、バイソンは近づくことすらできずに倒れてしまうのだ。なぜそうなってしまったかというと、コンピュータのバイソンは、ターンパンチを使ってこないからだ。ターンパンチは、いわゆる、封印した技になっているのだ。だから、バイソン戦で気をつけることといえば、突然の跳び込みからのラッシュだけ。しかし、バイソンの頼みの綱の跳び込みも、ダルシムの返し技の前には無力化されてしまう。なんだか、ダルシムと戦うコンピュータのキャラたちが、とてもかわいそうになってくる。なんで、こうもあっけなくやられなければならないのだろうか。ダルシムは気晴らしに最高のキャラになってしまった。

CPU▶パターンチェック

パンチを出しながら前進してくるが、悲しいかな、すべてしゃがみパンチで止められてしまう。遠い間合で跳び込んできたらしゃがみパンチ。近いと立ち弱パンチで撃墜できてしまう。

恐らく、パーフェクトで勝てるだろう。バイソンに対しては、しゃがみパンチは無敵の力を誇っているのだ。しゃがみパンチは、中か強がお勧めだぞ。



せんしとしてのほこりが
おまえには あるのか!?

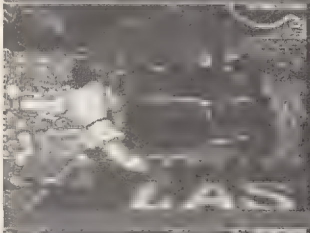
←スタートしたら、とにかくしゃがみパンチを連打しよう。出る数でいうと、しゃがみ中パンチ。ダメージでいうと、しゃがみ強パンチというところだが、自分の使いやすい、成功しやすい方でやろう。

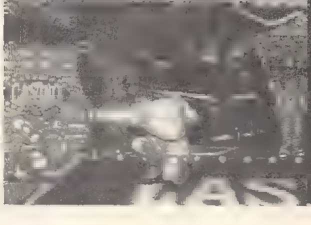
←タイミングよく、しゃがみパンチを当てていれば、バイソンはすぐに気絶してしまう。何をやってもいいが、技をかけ終わった後、ある程度間合のとれる、投げやヨガフレイムがお勧めだぞ。

←連打と同様、バイソンの遠い間合からの攻撃もしゃがみパンチで。近い間合で跳び込まれた時は立ち弱パンチで落とそう。ここでしっかり撃墜しないと、パーフェクトの夢から、さよーならの負けパターンへと転落。

←前進して来る時は、バイソンのダッシュアッパーが来たところを、ダルシムの速攻のスラストキック・スラストキック・キャンセルヨガファイヤーと入れるといい。ただ、スラストキックを失敗すると…

←スラストキックを失敗すると、スライディングになってしまう。スライディングでは、バイソンのしゃがみパンチで止められてしまうのだ。バイソンの接近してからのラッシュは怖いので気をつけよう。


←パターン通りに戦っていれば、近づかれることは少ないが、パンチのタイミングが悪いと、接近されて跳び込まれるので注意しよう。跳び込まれたら、立ち弱パンチで返そう。これで返せないと、あとは地獄だぞ。

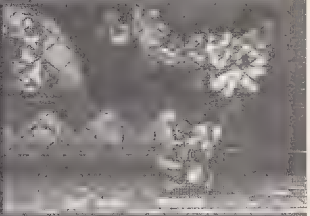

←コンピュータだからあまりやらないだけで、バイソンのしゃがみパンチで押されると、ダルシムは非常に辛いのだ。しゃがみパンチで押されたら、反撃を狙うよりも、ガードしてチャンスを待とう。

必勝秘伝 ボタン一つで楽勝？

→スタート後は攻撃をしないで、とりあえず様子を見ていよう。パターンに持っていきたい場合は、バルログが三角跳びで跳び込んでくるのを待とう。かなりの確率で、バックジャンプを連発した後に三角跳びが来るぞ。

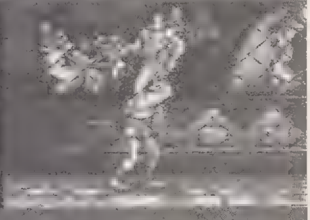
→バルログが三角跳びをしてきたら、少し遅めに弱スライディングを出そう。そうすると、バルログはダルシムを跳び越していくぞ。当たり前だが、早すぎるとバルログに攻撃を受けるので注意だ。

→うまくバルログのバックをとったら、中キックを当てる。着地した瞬間に投げてもいいし、頭突きやヨガスマッシュでもいい。その方がダメージを多く与えられるが、中キックのように、次の技へは続かない。

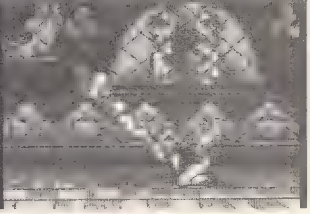


→中キックが当たったら、そのままボタンを連打して、スライディングを出す。このスライディングも、パターンに持っていくための手段なので、別にヒットしなくてもかまわない。逆にヒットしない方が嬉しいのだ。

→バルログはスライディングを跳び越して、自分からバックを取られにくる。こうなってしまえばパターンは完成だ。バシバシ攻撃を当てていれば、ゲージに関係なく、爪を折ることができるぞ。



→バルセロナアタックを狙ってきた時には、立ち弱パンチが有効だ。ただ注意したいのは、ダルシムの位置だ。バルログはダルシムの頭を狙ってくるから、動かないでいよう。下手に動くと背中側に回られてしまうぞ。



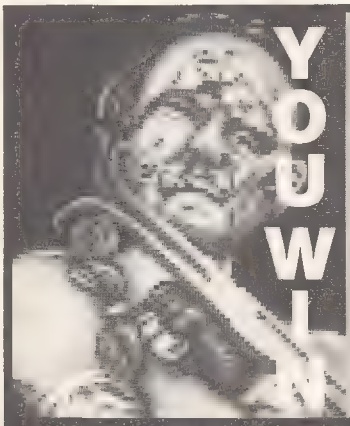
→バルログのスライディングには、ドリルキックを出すといいぞ。特に、ジャンプしてすぐに出す、低空ドリルキックが有効だ。というよりもドリルキック以外にスライディングを完全に返せる技はないのだ。

中キックボタンだけで倒せる相手は、いくらコンピュータといえど、バルログだけだろう。パターンを使えばイージーに相手を倒せるダルシムならではだ。

別に中キックだけで倒さなければいけないわけではないのだが、バルログは、キックボタンだけで勝てる。もちろん投げようがかまわない。ただ、それほどイージーだということだ。コンピュータのバルログは、撃墜もしやすく、どのキャラクターを使って戦っても､比較的楽に倒せるが、その中でもダルシムはトップクラスだろう。なぜ中キックにこだわるかというと、バルログはダルシムのスライディングを跳び越そうとするからだ。中スライディングだと、バルログに跳び越された時、バルログの着地点の後ろ、つまり、バルログのバックをとれるのだ。そこで中キックを当てて、すぐ中スライディングをすると、バルログはまたダルシムを跳び越してしまう。これを繰り返す。

CPU▶パターンチェック

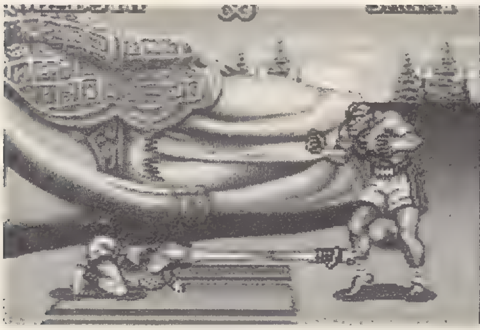
→パターンに持ち込むには、まず、三角跳びを待たなくてはいけないが、三角跳びはバルログの基本攻撃だから、そう待たなくても跳んできてくれるぞ。スライディングでくぐり抜けろ！



どのイージーパターンにもいえることだが、いくら簡単に倒せるといっても技を出すタイミングが悪ければ、どのパターンも決まらない。多少の練習が必要になるのだ。

さとりた！　さとりをひらかぬかぎり、
しょうりは、みえてこないぞ！！

必勝秘伝 せっかく伸びるんだ、伸ばせ

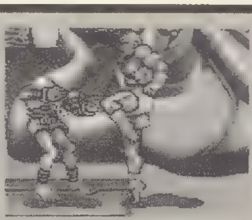


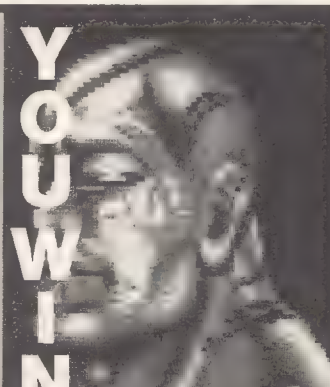
コンピュータのサガットは、タイガーショットを連続で撃ってくるから、そこを狙って、手足をヒットさせよう。せっかく伸びるのだから、思う存分伸ばそう。

リュウやケンに対しては、せっかくの手足もただの邪魔でしかなかったが、サガットに対してはドンドン当てていこう。サガットには、バルログやバイソンを倒すようなイージーパターンがないので、最初は苦戦するかもしれないが、慣れてしまえばどうということはない。それに、ここまで来れば、飛び道具をスライディングで通り抜けるタイミングもわかっているだろう。ただし、サガットの下段タイガーショットはスライディングで通り抜けられないので注意が必要だ。基本的な攻撃のポイントは、タイガーショットに絞るといい。上段を撃ってきた場合は、スライディングで転ばせてもいいし、遠い間合から手足を伸ばしてもいい。下段の場合は、低空ドリルキックだ。

CPU▶パターンチェック

サガットは遠い間合にいる限り、タイガーアッパーカットを連発することがないので、安心して攻撃できる。ただ、跳び蹴りで近づいてこられると、やっかいなことになるので注意。



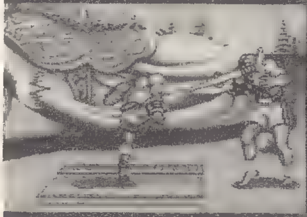


相手のタイガーショットを出した直後に狙いを絞り、跳び蹴りにさえ気をつけていれば、負けることはないだろう。ただし、パターンがないので、自分なりに練習をすることが大事。

←ジャンプは何としても撃墜しておきたいので、サガットが跳んできたら、スライディングしゃがみパンチを出すといい。スタートでいきなり近づかれてしまうと、あとの展開が苦しくなるぞ。

←サガットのハイキックがギリギリ届かない間合にいると、サガットはハイキックを空振りするから、スライディングで転ばせてしまおう。起き上がりには、ヨガフレイムを重ねてしまおう。

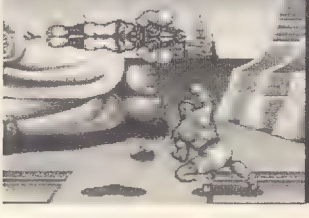
←タイガーショットはしゃがめばよけられる。この時、サガットは手を伸ばしたまま動けないので、しゃがみパンチを狙おう。もちろん、他のキャラクターの時と同じように、スライディングで転ばせてもいい。



←相手が動けない間にボーッとしていてはもったいない。ダルシムの手足は、こういう時のためにあるのだ。近い間合の時はスライディングで転ばせればOKだ。ただ、反撃が遅れた時は下手に動かない方がいいぞ。

←サガットがタイガーショットを上下段に撃ってくるようになったら、しゃがみガードをしているといい。早いうちだったら上下上下…の順で撃ってくる。下段に[illegible]する時は、ドリルキ[illegible]

←さすがに、跳び込んだり、ジャンプパンチを狙ったりはしない方がいい。みすみすタイガーアッパーカットに撃墜されにいく必要はない。よっぽどのことがない限り、跳び込む気は起きないだろうが…



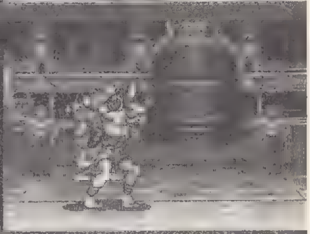
←サガットに対しても有効なドリルキックだが、ドリル頭突きの方はどうかというと、実はあまり使えない。ドリル頭突きはなぜか、敵に返されることが多いのだ。ドリル頭突きで突撃なとしようものならおしまいだ。

 VS VEGA

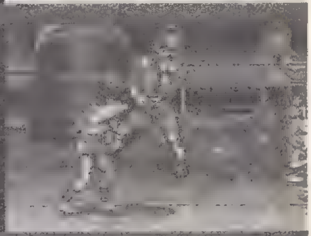
必勝秘伝 ヘッドプレスをどうぞ

→[illegible]場合はいきなり、しゃがみパンチを出[illegible]。これはガードされてもかまわない。これもパターン[illegible]

→しゃがみパンチを連打して、ガードさせ続けると、ベガはヘッドプレスを狙ってくる。頭を[illegible]ガードしてあげよう。ヘッドプレスの踏みは、ガードしても体力が減らないのでのオトク。


→ガードしたら、素早く落下地点に回り込んで投げてしまおう。しかし、タイミングがかなりシビアなのでガンバロウ。ここで投げることができないと、せっかくのパターンも、おじゃんになっちゃうよ。

→投げ終わった後、ベガの起き上がりを狙ってしゃがみ弱パンチを出す。もうおわかりだと思うが、これでパターンは成功。後は繰り返すだけだ。でも、ここでパターンがくずれたらドキドキするなあって思わない？


→ベガに普通に跳び込まれた時は、立ち弱パンチやスライディングで返すといいぞ。ベガは一度近づけると、歩きながらサイコクラッシャーアタックを出してきたり、なんだか返せない投げを狙っているから怖いぞ。

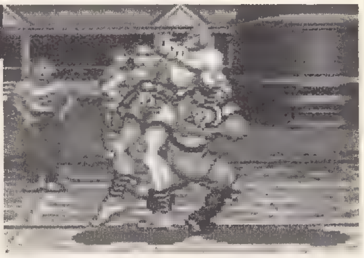
→立ちキックなどを何の目的もなく出してしまうと、逆にベガのキックで反撃されることが多い。パンチだって、不用意に出してはいけない。パターンの時[illegible]

→サイコクラッシャーアタックをスライディングでくぐれることは、さっきチョロっと書いたが、実は[illegible]けられるのだ。ベガがサイコクラッシャーアタックを出した瞬間に出せば頭の上を通過する。

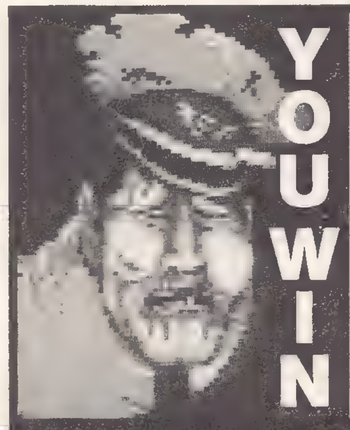
最後の敵、いわゆるボスキャラのベガだが、多少のズルが怖いだけに、パターンに持っていって倒せてしまう。最後の敵だけに、もう少し苦労したかったぞ

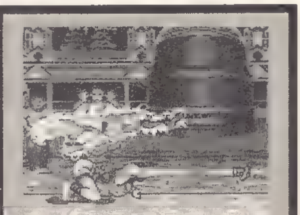
最後の敵だけに、それらしく苦労して倒したいところだが、イージーパターンを使うと、本当にあっけなく倒せてしまう。これでは、あまり気分が盛り上がらない。ここがイージーパターンの悪い点だろう。他にも、攻略が作業の連続になる、とか、対人戦にメチャクチャ弱くなるなどの害が多い。ダルシムは、特にパターンの多いキャラなので、パターンを使うも使わないも君次第だ。と言いつつも、パターンの説明に入ろう。ベガはしゃがみ弱パンチを連打してくるので、とりあえずガードする。そして、落下地点に先回りして、素早く投げてしまおう。投げ終わったら、ベガの起き上がりを狙って、またも弱パンチを出す。もうわかった？　これで終わり。簡単なもんだ。

CPU▶パターンチェック



パターンに持っていかないと、ベガはサイコクラッシャーアタックで画面を往復したり、それから投げたりとズルいことをしてくる。パターンに持っていった場合は…いうまでもないよな。

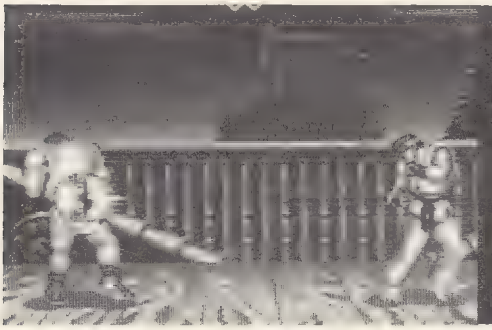




パターンにすると、これまた簡単に倒せてしまう。パターン外の場合は、ベガのサイコクラッシャーアタックをスライディングでくぐったりする。熱い戦いができるぞ。

ことりだ！　ことりをひらかぬかぎり、
しょうりは、みえてこないぞ！！

必勝秘伝 地道に闘うしかないのだ



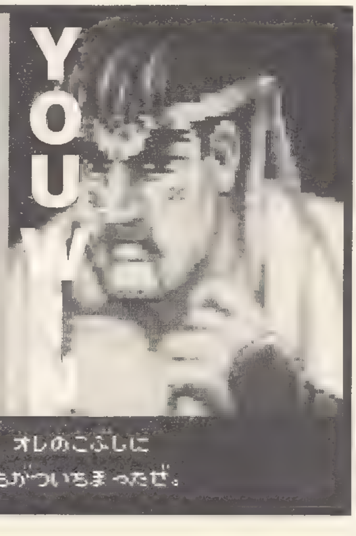
コンピュータ・リュウは波動拳を撃ちまくってくる。接近戦になっても、一呼吸おいてからすぐ波動拳を撃ってくる。そこを突いて跳び込むのだ。

バイソンの最大の欠点は、体の幅が広いこと。いや、グラフィックが太いのではなく、目に見えない当たり判定が広いのだ。それで何がマズイかというと、"飛び道具をよけるのが非常に難しい"こと。タイガーショットやヨガファイヤーならまだしも、ソニックブームから果ては波動拳まで、異常に当たりやすいのだ。そしてその欠点をさらに支えているのが、ジャンプスピードが遅く、低いジャンプしかできないこと。これだけそろえば波動拳は十分恐怖だ。特に弾道の速い強波動で撃ってくるリュウがガンなのだ。しかし『ターボ』には無敵のターンパンチがある。これさえあれば、恐怖のリュウ波動も無力化できる。よかったね、バイソンくん。ただしタメは1から3までにしておこう。

CPU▶パターンチェック

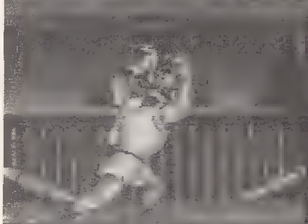
CPUのクセ。何はさておき強波動。しかし、ノロっと跳び込むと強昇龍で返されるゾ。また、向うが跳び込んできた時は、必ず跳び蹴り→強足払いと出してくるので喰らわないように。

ターンパンチはあまりためず、近づいて波動拳にお見舞いしてやる。跳び込んできたら立ち中アッパーをすぐに出せるように。ピヨらされないよう、堅くいこう。



←波動拳は、ターンパンチで[illegible]けるだけでなく、撃つタイミン[illegible][illegible]跳び込んでもOK。この時、[illegible]ッシュアッパーをタメておくこと。

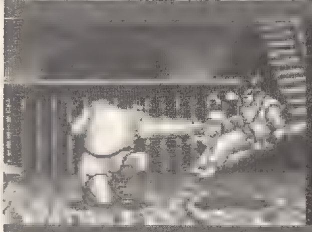
←強パンチ・ダッシュアッパー[illegible]バイソンのジャンプスピードは[illegible]遅いため、写真の高さでは返さ[illegible]



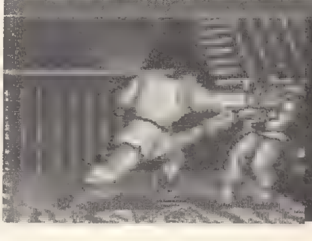
←跳び込みに対しては立ち中[illegible]跳び蹴りと相討ちしたりして[illegible]

←[illegible]しゃがみジャブ×2・立ち弱[illegible]ジ・ダッシュアッパー(ちゃ[illegible]ピヨピヨにはできないかな。

←[illegible]タイムオーバーまで続けてしま[illegible]いるなら、そのまま勝利をもぎとるのもつまらなくていい?



←続ハメ。攻撃したいならジャ[illegible]ブを出して、リュウが強足払いを空振りした瞬間に接近して足払いパンチで転ばせる。これた[illegible]

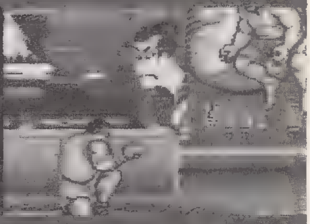


←[illegible]りにダッシュストレートをブチ当てるのもいいぞ。2回やればピヨらせれることも。ダッシュアッパーはやめておこう。

BISON VS E.HONDA

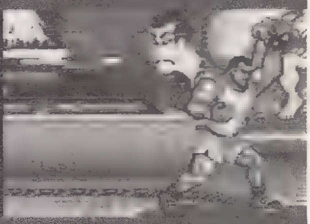
必勝秘伝 ハメ殺してしまうのが一番(!?)

◆本田の悪い癖。もちろん、こちらにとっては嬉しい癖だよ。しゃがみ中パンチを少し近くで当たらないように出す。すると本田は後ろにジャンプしてくれる。難度が低いと無視されるからね。

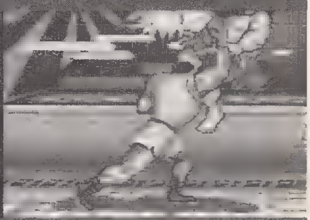


◆続ハメ。この間、一応、ダッシュストレートをためておく。画面端じゃない時は、ダッシュストレートではないと当たらない。ターンパンチでもいいけどね。走ってって立ち強ストレートとかは届きません。

◆続々ハメ。画面端で追いつめて跳ばせると、必然的に縦ジャンプになるので、いろんな技で撃ち落とそう。とりあえず、ダッシュアッパー、ダッシュストレート、ターンパンチ、足払いパンチなどは転ばせられる。



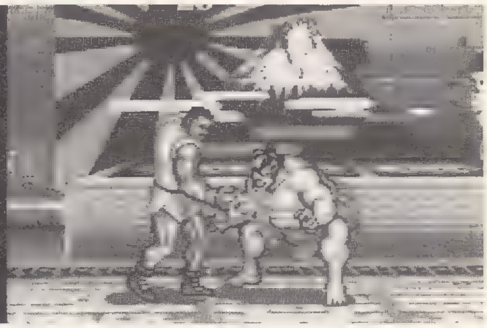
◆立ち中パンチや立ち強ストレート、しゃがみ強パンチなどで落してもべつにかまわないが、転ばせられない。でも、転ばせたところで、起き上がりに攻撃しても返されるから意味ないんだけどね。そこは個人の好みで。



◆本田が跳び蹴りで突っ込んでくる時は、少し早めに立ち中パンチで簡単に落とせる。立ち中パンチは、敵との距離によってアニメーションが変わるが、威力は同じ。一番使える対空兵器である。

◆体力が減って"お怒りモード"になると、強のスーパー頭突きを時々出してくるので、立ち弱パンチ連打で返す。アーケード版「ターボ」でできたターンパンチでよけて殴る、という大技はできないから注意。

◆スーパー百貫落としは、少し離れてきたら立ち弱パンチで落とす。もう少し離れていたら(写真の間合ぐらい)、着地後にある一瞬の硬直時間中に接近して、つかみ技で攻撃することができるぞ。



ダッシュストレートやターンパンチを狙うのは非常に危険。鋭い反応をされてしまう。それよりもCPUの特性を知り、パターンにハメてしまった方がいいぞ。

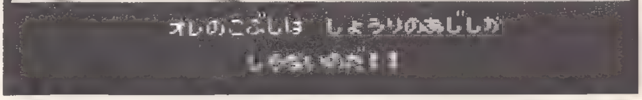
CPUの本田は、どういうわけだが異常に速い。ダッシュ技はすべてカラタケ割り(ごっつぁんチョップで)返されてしまう(たまに偶然当たることもあるが)。なんと本田の起き上がりにダッシュストレートやターンパンチを重ねても、不思議なことに起き上がりカラタケを出してくるので負けてしまう。まったく理解に苦しむが、CPUだから仕方ない、とあきらめるのが『ストII』シリーズの歴史だ。

で、楽に勝つにはハメが一番。しゃがみ中パンチを近くで空振りすると、それに反応してバックジャンプをするので、その間にためておいたダッシュストレートを当てて撃ち落とす。壁際まで追いつめた時は、ダッシュアッパーでも可。うまくやればターンパンチも当てられるぞ。

CPU▶パターンチェック

CPU本田は百裂張り手や跳び蹴り、それから遠間から払い蹴りの強を出してきたりする。また、たまにS百貫落としなど。体力が残り少なくなってくるとS頭突きを出してくるぞ。

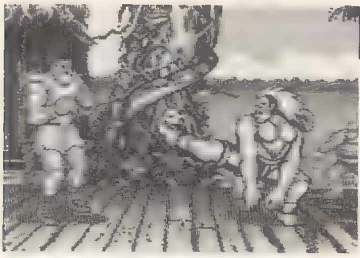
ハメに徹することだ。CPU側も無茶苦茶な返し技を出してくることだし、ダッシュ技を当てて気持ちよくいくにはそれしかない。ぜひターンパンチのファイナルを当てよう。



必勝秘伝 立ち強パンチで気絶させる

とりあえず自分から攻めるのは控える。みんなズームパンチで返されてしまうからだ。跳び込んできた時やローリングに対して返し技を出すぐらいに抑えておこう。

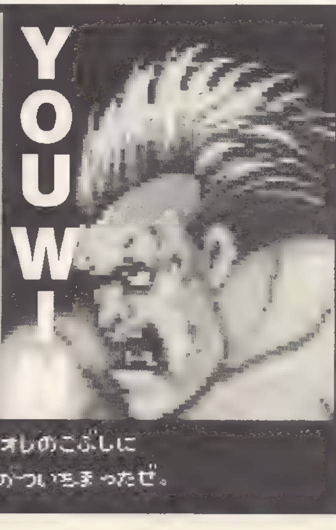
自分からダッシュストレートやダッシュアッパー、ターンパンチなどを当てようとしても、ほぼズームパンチで返されてしまうので、横からは攻撃しないように、するのはただひとつ。立ち強ストレートだ。ある間合でこの技を歩いてくるブランカに当てると、なぜだか勝手に喰らってくれる。この現象は本田やザンギエフ、ガイルなどにも起きることがあるが、恐らくCPUが何らかの返し技を出そうとして勝手にガードを解いているのだろうと考えられる。まぁこれを3発当ててピヨらせるとか、跳び込みを待って立ちアッパーやダッシュアッパーを当てるのがいいだろう。落ち着いてブランカのアクションを待てば、ちゃんと勝てるから安心してくれ。ブランカなんかに負けてちゃいけない。



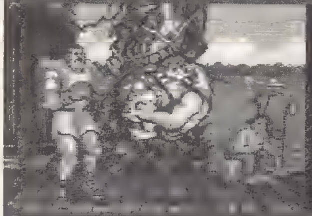
CPU▶パターンチェック

案外バカなところもあるCPU。跳びまくったり、下がってバーチカルローリング×2とか、中距離で電撃など。縦ジャンプをずっと繰り返すこともある。すべて返せるぞ！

的確な返し技や、ハメ技で体力を削ったら、あとは無防備に跳び込みまくってくれるから、必殺技で返したり、裏に回ってヘッドボマーをかけたりして遊ぼうぜ！

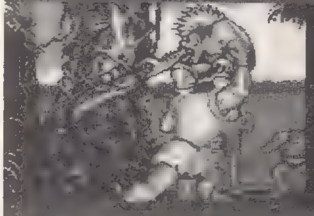


←スタート直後、ブランカがウロウロと気持ち悪い歩き方で（そ[illegible]）前進してきたら、間合に気をつけて立ち強ストレート。完璧な間合なら、なぜか喰らってくれる。CPUの謎の1つだ。

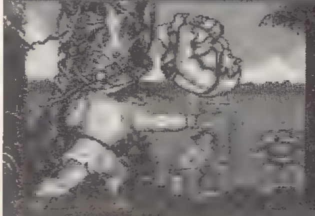


←しかし、あまり近いところで[illegible]ると、なぜか今度はローリングで返される。[illegible]

←しかしうまく強ストレートを3発[illegible]。たまに2発でピヨることもあるぞ。[illegible]

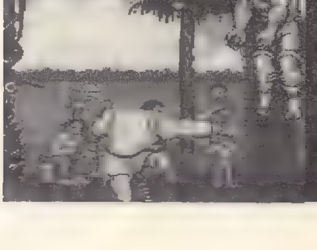


←[illegible]強パンチでも一応返せるので使ってみよう。



←ローリングは、[illegible]ローリングの反動が消えてからでないと出せないのだ。

←本田同様、コイツもハメられる。少し離れて、立ち弱パンチ連打。すると強足払いを反応して出し続ける。そのままタイムオーバーにするか、ダッシュストレー[illegible]

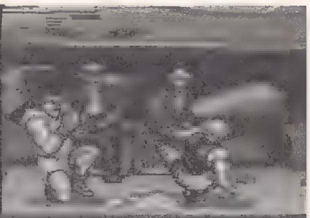


←[illegible]シュアッパーで撃ち落としてや[illegible]止められるぞ。

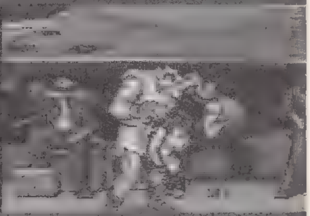
BISON VS GUILE

CPU戦パーフェクトハンティング

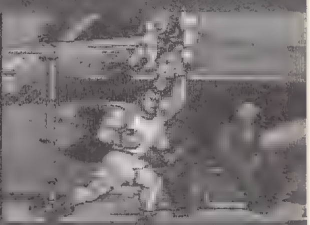
必勝秘伝 落ち着いて闘うか、それとも?



→ガイルが強足払いを当ててきたら、[illegible]と構えるべし。ドラゴンスイープが終わる寸前にダッシュストレートを出しても、再びドラゴンスイープで必ず蹴られてしまう。まったく、ズルイ。

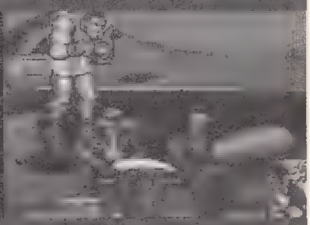


→CPUガイルの癖。近寄ってきてしゃがみジャブ×2、しゃがみアッパー(空振り)とやるパターン。このアッパーの時に接近してヘッドボマーを掛けてしまおう。足払いパンチもOKだ。



→[illegible]

→ときどき[illegible]接近してくることがあるが、それは投げを狙いに来ている。[illegible]しゃがみ中パンチで止めて追い[illegible]攻撃だ。



→ソニックブームを連発する[illegible]になったら、この距離から跳び込んでみよう。普通なら極悪インチキ技、"ソニックサマーソルトCPスペシャル"でぶった斬られてしまうのだが……。この位置なら!

→この距離だとサマーソルトを空振りしてくれる。サマーソルトの空振りは他のキャラでも誘えるが(リュウ/ケン・ガイル・春麗など)バイソンでもできるのだ。[illegible]

→ソニックブームは[illegible]、そのあとどうせドラゴンスイープで[illegible]ても全然意味なし。やっぱりガイルは強い! というわけでやらないように。

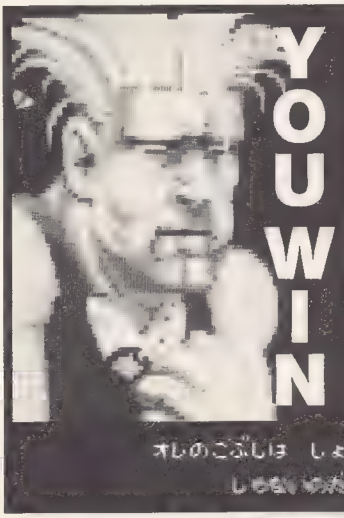
ダッシュ技はすべてドラゴンスイープで止められる。つまりまともな攻撃は通用しないので、待って返すか、CPUの特性を利用して攻撃するしかない。

基本的には攻めはまったく無意味。必殺技はほとんどの場合、文字どおり一蹴される。待ちでいこう。狙い目は、時時ガイルが気まぐれに出してくる跳び蹴り。必ずこちらに当たるように足を出してくる(強キック)ので、しゃがみ強パンチかダッシュストレートで100%撃ち返せる。その気まぐれだけを待って、画面端でしゃがんで待とう。ソニックはバックジャンプでよければ弱でも平気だ。

「ターボ」で使える豪快なパターンもある。少し離れたある位置でターンパンチを出すと、ガイルがドラゴンスイープを勝手に空振りしてくれ、回転中にターンパンチが命中するのだ。この技を2回続けてやれば、さすがのガイルもピヨピヨになるぞ。まぁ、お試しあれ。

CPU▶パターンチェック

CPUは下がりながらソニックを撃ち(弱強撃ち分ける!)時時跳び込んでくる。ソニックに跳び込むと、一瞬しゃがんでから(?)サマーソルトを出してくる。ヒドイと思わない、みんな。



待ちに徹するか、ターンパンチで豪快なデタラメ勝利を得るか。どっちみち勝てば同じ。好きなようにやろう。ただし対戦の練習には全然ならないのがナサケない。

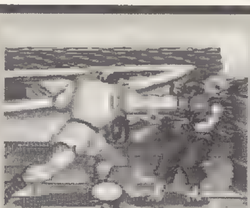
必勝秘伝 連続攻撃の練習台である

とにかく猪突猛進、闘牛のような闘い方をポリシーとしている彼だけに、まともに攻め込むより受けに回って、大技のスキに連続技を入れる！ これでしょう。

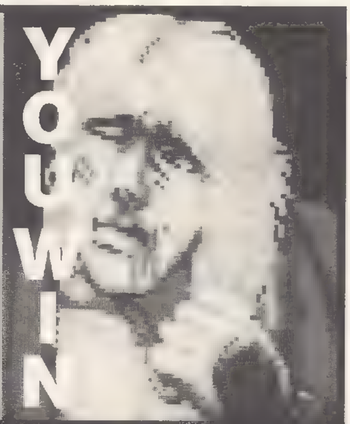
体力があるうちは波動拳や跳び蹴り、はたまた縦ジャンプをし続けて待ったり（?）するケンだが、体力を奪ってある程度減らすと、〝お怒りモードとなって強昇龍、強竜巻をバッキバキに出してくる。しかしそれらの攻撃は、冷静に見ればスキだらけだ。特に強昇龍拳の落ち際は、連続技の練習にピッタリだ。好きなだけブチ込もう。ヒジ→ダッシュアッパー→立ち中パンチとかね。ヘッドボマーを入れてもいいし。ただしケンの昇龍拳はリュウのものよりもスキが少ないので、ノロノロやってると昇龍拳を喰らってしまうぞ。これは対戦でもいえることなので、この機会に練習しておくといい。また、波動拳連打モードになったら、ターンパンチで抜けて殴れるぞ。余裕。

CPU▶パターンチェック

お怒りモードのパターンは跳び蹴り連発、強波動拳連発、強竜巻旋風脚連発、強昇龍拳連発などがあるが、すべてに返し技があるから、正確に素早く返せるようにしよう。



怒らせるまでがまずは勝負だ。ターンパンチや立ち中アッパーなどで体力を削り、お怒りモードになったら、スキだらけの大技においしい連続技を入れてやって、楽しもうぞ。



おっと オレのこぶしに
きたねえ ちがついちまったぜ。

←スタート直後によく出してくる技のひとつ、竜巻旋風脚。こいつはしゃがみ強パンチ(別名頭で攻撃アッパー)で返すのが一番ダメージ量が大きい。しゃがみ弱パンチ連打でも一応、落とせるぞ。

←怒った時に放っておけば、いつかは必ず強昇龍を撃ってくるので、落ち際に連続攻撃を狙うチャンス。この時をのがすな。〝バイソンやってよかった〜〟と思う数少ない心安まるひと時だ。

←ナナメジャンプを繰り返す、「ゴーゴー状態」になったら、チャージできていればダッシュアッパー、でなかったら立ち中アッパーもしくはしゃがみ強パンチで返す。遅れると相討ちになるので注意。

←垂直ジャンプを繰り返す〝待ち〟状態。攻めオンリーかと思えば、こんな卑怯な一面もある。跳び技を当てようとしても必ず負けるので、足元に足払いパンチを狙うようにする。まったく人をナメたヤツだ。

←波動拳を一回撃ちだすと3発は連打する。ターンパンチで抜けてブン殴るか、タイミングよく跳び込んで強パンチ→ダッシュアッパーがいい。しかし何もしないで着地すると……。意外なことに

←時として強昇龍拳を空振りしてくれる。ウッフッフ。必殺のバイソン流殺しのテクニックを入れるチャンスである。これが豪快に決まればプレイヤーは満足なのだばっちり狙っていこう。

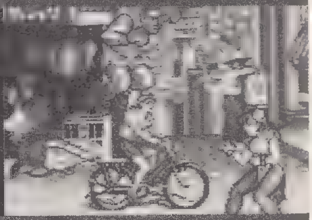
←ちょっと怖いのがこれ。自分の上でピョンピョン跳ねまくる彼。ヘタにアッパーを出すと相討ちになるし、前後に動くのでダッシュアッパーもたまらない。こんなときはジッとガードするだ、彡ャンプだ。

BISON VS CHUN-LI

CPU戦パーフェクトハンティング

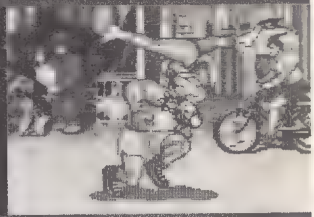
必勝秘伝「喰らい投げ」に注意しよう

→三角跳びを始めたら、立ち中パンチ、しゃがみ強パンチなどで返す。どこまで引きつけられるか試すのも度胸。スパアーンとダッシュアッパーで決めるのが男らしくて、セクシー♥（古式ゆかしい表現方法）



→気功拳は2～3発連続で撃ってくるので、もし1発目を思いっ切り喰らっても、次のに跳び込めばバッチリブン殴れる。でもターンパンチの方が明るく楽しいぞ。2発喰らうとピヨってしまうので注意（!）。

→気功拳と抜けることができるターンパンチ。春麗の気功拳は撃つモーションが長く、硬直時間が長いという愚かな飛び道具だが、威力は大きい。とりあえず、リュウケンよりもターンパンチは、当てやすいぞ。



→スピニングバードキックはしゃがみ強パンチのアッパーで返すのが一番いい。いちおうしゃがみ中パンチでも返せるが、着地後にダッシュストレートを重ねても返されてしまうのでできるだけ大きい技の方がいいのだ。

→他のキャラと同じく、立ち強パンチで足払いを誘うことができる。ただし中足払いの連打スピードが速すぎてスキを突くもクソもないのが泣ける。タイムオーバーまでこうして仲良くアホ面してるしかない。

→春麗が突如ボーッと立ったら、こちらも様子を見た方が無難。こんなフリをしておきながら、実はいつでも元キックを出せる用意をしているのだ。なあんて、CPUだから当たり前だけどね。ハッハッハ（わからない？）。

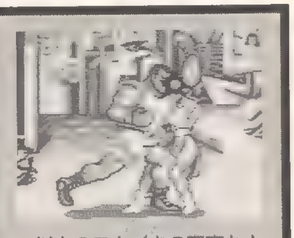
→むやみにダッシュ攻撃をすると、コンピュータのような反応速度で返し技を出してくる。コンピュータだから、当たり前だろ。何言ってんのアンタ。というわけで、春麗から動いてくるのを待った方がいいってこと。

基本的にコイツも拳に近く、放っておけばすぐに、撃ち落として下さいと言わんばかりに跳んでくる。それをしっかり返していけば、まず負けたりしないだろう。

『ターボ』の大きな変更点、新必殺技“気功拳”を撃ってくることも多いが、基本的には三角跳びからの中キックとか、近づいて中パンチとかスピニングバードキックなどを出してくるあたりも同じ。クセを見抜けばいとも簡単に倒せるぞ。ただ、ダッシュ技を立っている春麗に対して出してもムダ。元伝暗殺蹴で転ばされてムカつくだけだからやめた方がいい。それよりも跳んでくる春麗に対して必ずダッシュアッパーを当てること。また、気功拳を撃ってくるパターンが読めればターンパンチを出して余裕でブン殴れるぞ。百裂脚は跳びパンチをなるべく遠く低めに。でないと喰らい投げされてしまう。スピニングバードにはしゃがみ強パンチで。踏まれたら後ろから跳びパンチ。

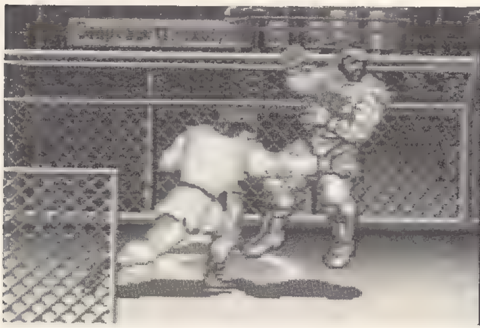
CPU▶パターンチェック

跳んでくる時は、必ず歩いてからか、三角跳びしてから。その微妙な雰囲気を読めればラクラク撃ち落とせる。しかし至近距離からの強気功拳は、バイソンにはよけにくいぞ。



以上のこと（右の写真もよく見てよく読んでね）をすべていつでもできるようになっておけば、対戦にも多少は役立つだろう。とりあえず負けるワケはない。

必勝秘伝 強パンチで気絶させよう!!



コイツもダッシュ技が通用しないキャラの一人。それには慌らず、立ち強パンチを遠くで当てて、なんとかピヨピヨにさせて連続攻撃をブッ込もう。

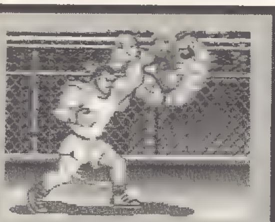
本当に普通の攻撃では全然ダメージを与えられないのだ。こちらには飛び道具もないから、直接攻撃するしかないし。

…唯一の有効技、立ち強パンチを思いっ切り使うしかない。他はみんな危険である。なんたって『ストII』の時と違い、スクリューパイルドライバーを間合ギリギリで(!)決めてくるから、その間合よりもリーチの狭い技は、全部使えない。それに新技ハイスピードダブルラリアットで接近してスクリューを狙ってくることもあるので、とにかくスクリューの間合に入る前に撃退したい。たまにダブルラリアットで返されたりはするが、立ち強パンチでピヨらせるのが一番安全なのである。

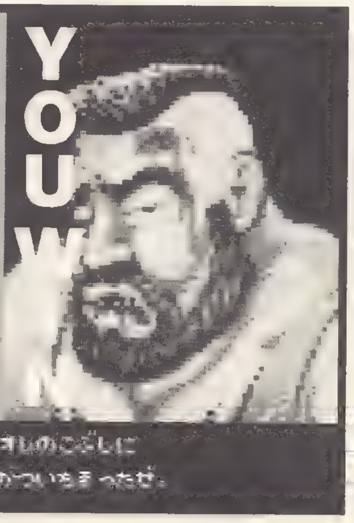
縦ジャンプパンチの繰り返しという手もあるが、クソつまらないぞ。

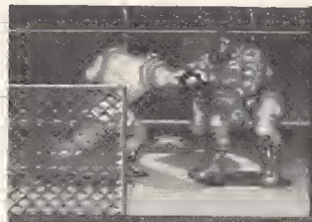
CPU▶パターンチェック

とにかく前進しまくって、スクリューばかり狙ってくる。それに対してダッシュ技を出すと、神がかり的な反応速度で強足払いを出してくる。スクリューの間合をつかんで警戒すること。

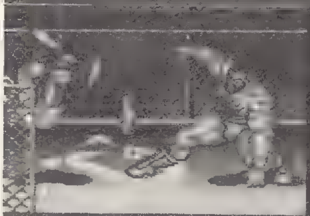


まぁ、立ち強ストレートさえしっかり当てられるようになれば、だいたい勝てるだろう。3発当てさえすればピヨるんだから、考えようによってはいい遊び相手だぞ。

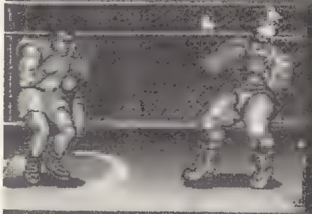




←スタートしたら、少し後ろに下がって立ち強パンチだ。ギリギリ手の先が当たるようにやるのがコツ。まあ、スタートから [illegible] 多少返される確率が上がるってこと。

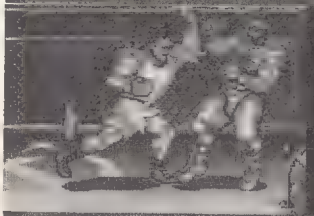


←間合が近すぎたり、ザンギエフの [illegible]

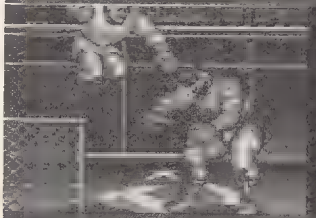


←ザンギの習性として、殴られても殴られても前に進んでくるので、逃げられるということはない。いずれピヨる。

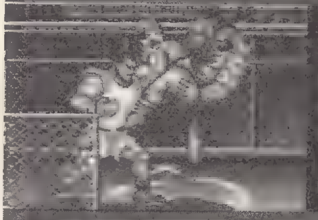
基本的には3発当てれば必ずピヨるが、2発でもピヨることがあるぞ。



←気絶したら、もちろん連続攻撃だッ!! 世界で一番連続攻撃の似合う男、それはザンギ先生だ。見てても全然かわいそうになってこない。いや、つまり彼の不屈のロシア魂は不滅だと言いたいのだ。



←ジャンプ強パンチを繰り返す待ち。しかしこれだとザンギのスクリューの間合に入ってるような…(笑)いつ喰らい投げされるかたまったもんじゃないので非常に危険といえる。せめて低めに当てるようにしよう。



←ジャンプしてきたら、立ち中アッパーを早めに出すか、しゃがみ強パンチ。ダッシュアッパーもいいけど、チャージしてなきゃ出ないし。ただ、めったに跳んできたりしないので機会は少ないぞ。

←とにかく立ち強パンチに徹することだ。これ以外攻略法がないんだから、仕方ない。もう少し1人プレイの方もバランスを [illegible] から思う人は少ないハズはない [illegible]

M・BISON VS DHALSIM

CPU戦パーフェクトハンティング

必勝秘伝 待ちに徹することッ!!

→ダルシムがもし、あとずさりを始めてスキだらけに見えても、ダッシュ攻撃は禁物。アッという間に強スライングなどで返してくる。まったくどういう目をしとるんだカコイツは（だからCPUだっての）。

→強パンチ→前進→強パンチ、という行動パターンがあるが、これに対しては足払いパンチで相討ち狙いか、しゃがみ中キックボタンのパンチ（面倒だな）を当て[illegible]

→[illegible]ジャブ×3→立ちジャブ×2→[illegible]

→ドリルキックは立ち弱パンチで返せる。[illegible]でも起き上がりは、注意技だ。

→ヨガテレポートする時は[illegible]を。遠くでも左右が入れかわってなければダッシュストレートだ！

→ヨガファイヤーにジャンプで跳び込めることは少ない。足技やパンチで追い払われるからだ。かなり遠くから跳び込んでも、互いに当たり判定が広いので殴れるだろうが、[illegible]

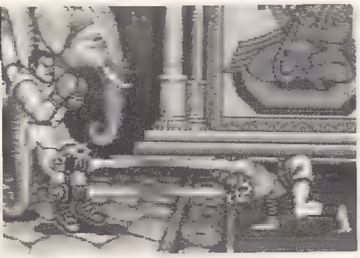
→[illegible]グだとスライディングで返されてしまうのは、おわかりだろう。

彼も例外なくダッシュ技はパッチリ返してくる。もはや人間技を越えてる（当たり前だ）ので、ここは素直に敵の動きの流れに身をまかせよう。

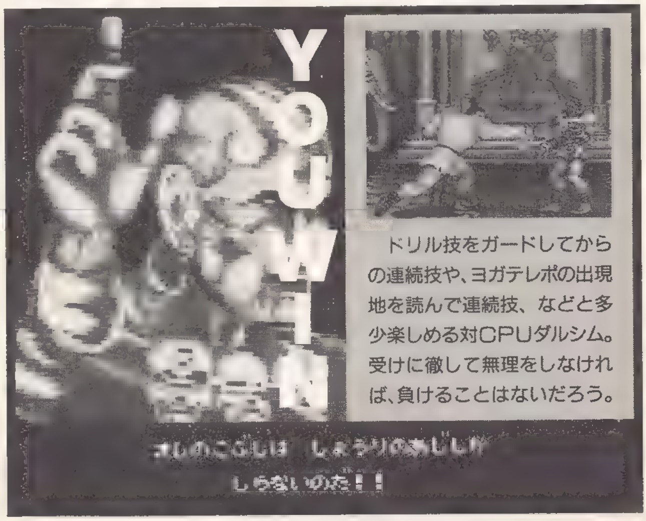
間合を強引につめようとするのはよした方がいい。必ずダッシュ技はスライディングなどで止められる。接近するときは目立たないよう、等間隔でついていくべし。

コンピュータの攻撃の盲点をつくとすれば、やはり時時出してくるドリルキック&ドリル頭突き。で、CPUダルは、間合も高さもまったく関係なく突っ込んでくるので、高めでガードした時が大チャンス。着地後はなぜかノーガードなので、ジャブからの連続技を思いっ切り入れてピヨらせ、連続技につなぐべし。また、ターンパンチをためてヨガファイヤーを抜けるのは、威力は大きいが非常に難しいので、慣れてからにしよう。一応、ドリルキック&頭突きは、立ちジャブを連打しておくと撃ち落とせるけどね。

CPU▶パターンチェック



ズームパンチを前進しながら等間隔で出してきたり、ヨガファイヤーからのヨガテレポなど、全キャラ中もっともパターンが変わった（新必殺技を異常に多く使う）と思われるぞ。



ドリル技をガードしてからの連続技や、ヨガテレポの出現地を読んで連続技、などと多少楽しめる対CPUダルシム。受けに徹して無理をしなければ、負けることはないだろう。

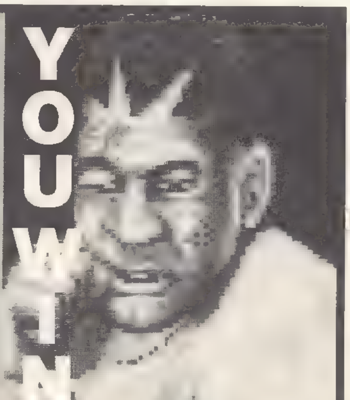
必勝秘伝 落ち着けば楽勝の相手

同キャラ対戦である。お互いに当たり判定が広く、強技がバキバキ出る。思いっ切り正面からぶつかるか、しゃがんで待ちに徹するか、どちらかだ。

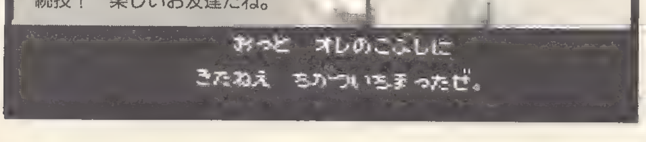
辛そうだが、全然辛くない。全キャラにいえることだが、メイン技としてガンガン連発してくる必殺技ダッシュアッパーが、しゃがんでいれば当たらないのだ。しかもCPUはヒドイことに、タメ技であるダッシュアッパーをガンガン連打してくるので、ダッシュアッパーの足元を殴るのが逆に易なのだ。待ってりゃ勝手に自分からベストの間合に来るんだからねぇ。しゃがみジャブ×3→立ちジャブ→ダッシュストレートかなんかの連続技（しゃがみで待っていれば連続技を入れられるのだ！）を入れてピヨらせ、さらに普段試すことの少ない連続技を入れるべし。なかなか楽しい連続技練習用ボーナスステージなのだ。この面をクリアすると樽壊しのボーナスステージだ。バイソンには辛いぞ！

CPU▶パターンチェック

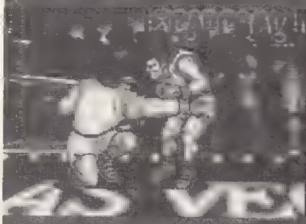
接近してしゃがみ中パンチ、離れて跳び込んできて強パンチ→立ちジャブ×2→ダッシュストレート、また、気が向くとダッシュアッパーを10回ぐらい連続で絶え間なく出してくるぞ。



しゃがみから中強キックを出していれば、余裕で勝てるゾ。しかし、それではつまらないのが人情というもの。連続技でピヨらせて、さらに連続技！　楽しいお友達だね。



←放っておくと[illegible]ーを出してくるので、それまで待つ。来たら足払いパンチで転ばせるか、しゃがみジャブから連続技に持っていくべし。平均的には2回出して[illegible]るか、ずっと出し続けることも。



←ビシ・ビシ・ビシ・ビシ・バーン!!　とやってピヨらなかったら、[illegible]

←[illegible]

←ビシ打ちが当たった瞬間にダッシュアッパーの操作をすれば、キャンセルで出る。ダッシュストレートでもいいが、ダッシュアッパーなら、この後の攻撃の可能性が広がっていくのだ。さらには…。

←[illegible]ヨるぞ。このあとは楽しいディナーショーです。

←コンピュータのしゃがみ攻撃が続いている時に、ムリに技を出そうとしてはいけない。特に跳び強パンチ→立ちジャブ×2などを喰らった時などは、写真のように[illegible]しまうぞ。

←[illegible]勝てるぞ。これはサンギエフでやっても同じ。コンピュータバイソンの頭の悪さが露呈した。

BISON VS BALROG

CPU戦パーフェクトハンティング

必勝秘伝 すばやい動きに惑わされるな

→放っておけばいずれ三角跳びをやってくるスペインバ。三角跳びにはダッシュアッパーか、[illegible]ヘッドボマーを付けるべし。こればっかりやってくれれば楽勝なんだけどね。そうもいかない。

→ダッシュアッパーで[illegible]基本だが、[illegible]いし、[illegible]強ダッシュアッパーがあまり伸びなくて[illegible]で空振りしてしまうぞ。[illegible]接近して立ち中パンチか しゃがみ[illegible]

→バルログの起き上がりに攻撃をすると、なぜかバックスラッシュを出す。条件はよくわからないが、[illegible]しゃがみジャブでも出したりする。よくわからん！！ このあと一[illegible]のスキがあるので…。

→そのスキに[illegible]。バックスラッシュは[illegible]回転後、硬直時間があるので、そこを攻撃すると絶対よけられないのだ。だから対戦で誰も使わないんだけど。これで、このあともう一度バックスラッシュを出させるのだ。

→しゃがんでジッとしたあとに[illegible]てくるローリングクリスタルフラッシュ。必ず弱で出してくるので、[illegible]して足払いパンチ。1回めが届かなくても、2回連続で出してくるので、ちゃんと殴れるぞ。

→また、同様に一瞬止まってからスライディングしてくることもある。これも2回連続でやってくることが多いので、足払いパンチで転ばせる。もし近距離[illegible]

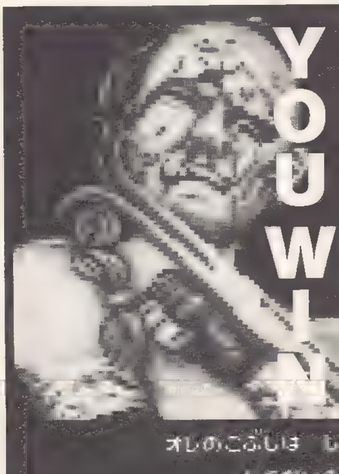
→[illegible]アッパーか、画面端で待ってしゃがみ強パンチ。[illegible]り返せる。もちろん対戦ではこんな単純にはいかないけどね。CPUならでは。

異常に速いバルログ。スピードランクを一番遅くでもしない限り、かなりの判断スピードが要求されるぞ。ダッシュアッパーにもあまり期待できないし。

とにかく速い。正確に反応せねばならない。返し技としては、跳び蹴りに対してダッシュアッパー。ローリングクリスタルフラッシュ（弱を必ず2回出してくる）には足払いパンチだ。そのへんを完璧に押さえておかないと、イザという時辛いぞ。とりあえず体力をある程度奪うと、金網に張りついてくるので、それに対しては画面端に逃げて、しゃがみ強パンチの"頭で攻撃アッパー"もしくは立ち中アッパーを当てるべし。三角跳びを誘発させたければ、なるべくバルログを画面端にやることだ。さすればバックジャンプはほとんどすべてスキだらけの三角跳びになり、ダッシュアッパーや後ろからのヘッドボマーの餌食となる。あと起き上がりに攻撃して、バックスラッシュ誘発もいい。

CPU▶パターンチェック

少し走って（正確には歩いているのだが、速くて走っているように見える）から跳び蹴り、離れてスライディング×2、同じく離れて弱R·C·F×2…三角跳び、など…。



バンバン跳び込んでくれるから返し技をバッチリ出し続ければオーケーなのだが、人間相手では全然こうはいかないぞ。ナメないように。それにスペイン面以外だと変わるし。

オレのこぶしは しょうりのあじしか しらないのだ！！

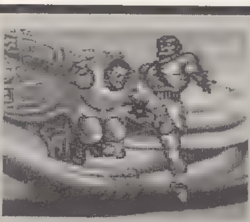
必勝秘伝　かつての帝王もスキだらけだ

バイソンの体の構造からいって、サガットには負けられない。その上、初心者なら難しいけど、慣れたらターンパンチだけでも絶対勝てるのだ。

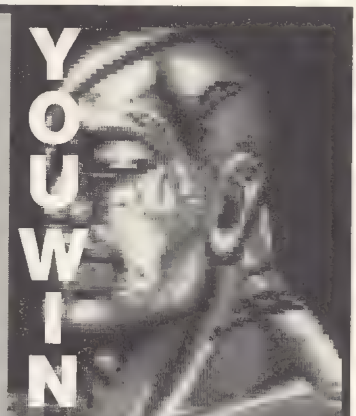
ターンパンチでタイガーショットを抜けてブン殴りまくろう。まずはあまりタイガーショットは撃ってこない。跳び蹴り2連発とか、接近して強ハイキック2連発などのスキだらけの攻撃を、あえて我々のためにやってきてくれるから、厚意に応えてダッシュストレートを思いっ切りブチ当てる。強ハイキックは、2発めが引いた時にダッシュストレートorアッパーor足払いパンチで、跳び蹴り2連発はダッシュアッパーだ。で、体力を減らすと上下タイガーをビキバチ出してくるので、ターンパンチでぬけてさしあげよう。2回入れればすぐピヨピヨだ。ピヨったら、できる限りの大技でガツッといく。平和ボケしすぎたら上タイガーに跳び込んでパンチダッシュアッパーを狙ったりして。

CPU▶パターンチェック

始めは上タイガー連発、跳び蹴り連発、強ハイキック連発などを中心に（連発ばっかだ）攻めてくるが、すべてスキがあるのでダッシュ技をブチ込むべし。ナメまくろう。

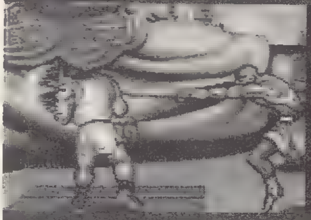


ダッシュ技をスキを突いて当て、体力を減らしたらタイガーショットにターンパンチを当てまくってピヨらせ、連続技でシメる。「そううまくは…」、いくんだな、これが。



おっと　オレのこぶしに
きたねえ　ちがついちまったぜ。

[illegible]



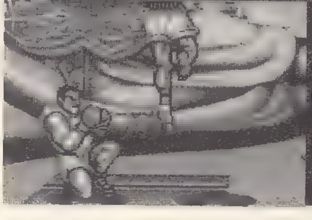
[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

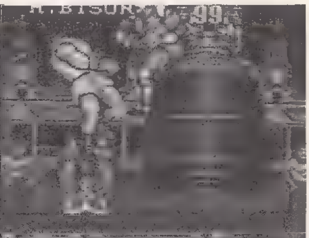


[illegible]

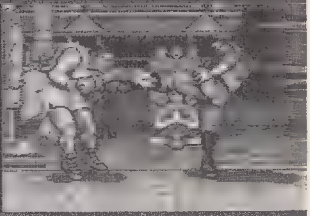
BISON VS VEGA

CPU戦パーフェクトハンティング

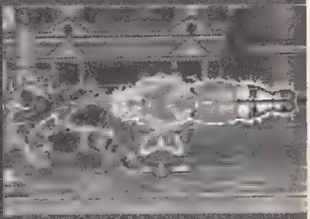
必勝秘伝 指が痛くなるまでジャブ連打



→スタート直後にジャンプで跳び込もうとしても、もしヘッドプレスを出されると一方的に負ける。ジャンプパンチでも返せないのはバイソンだけなのだ。だからスタート直後は立ちガードした方がいいよ。

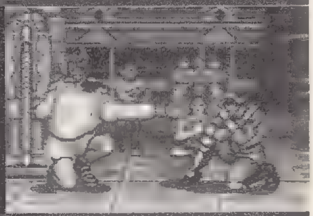


→接近してくるところに立ち強ストレート（ザンギや本田などに有効なアレだ）を当てようと [illegible]

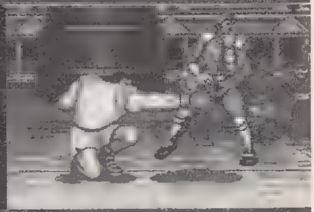


→ [illegible] 登場。CPUがする数々の非道行為の中でも [illegible]

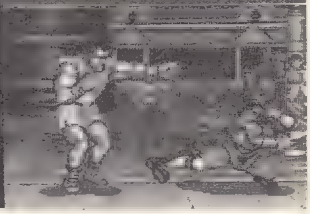
→ [illegible] ろうから、やめた方が身のため。[illegible] ちいいだろ!?



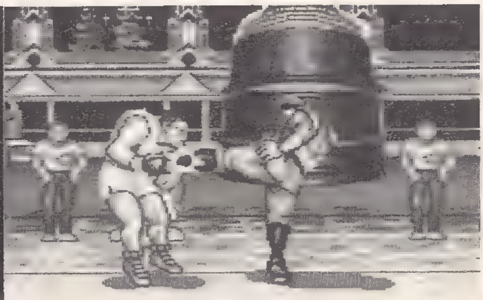
→ [illegible] この間合でしゃがみ弱パンチを、[illegible] そのままタイムオーバーまで粘り倒す。「お前マジで言ってんのかよ！」とは言わないで…。



→たまにサイコクラッシャーを出そうとする（ジャブ連打が甘いのだ!!）が、出始めは当たり判定がないのですぐ落とせる。落としたら、またいい間合に接近するのを忘れずに。そしてま [illegible]



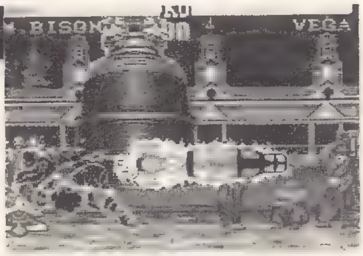
→ [illegible] 安全だね。以上、バイソンだ!!



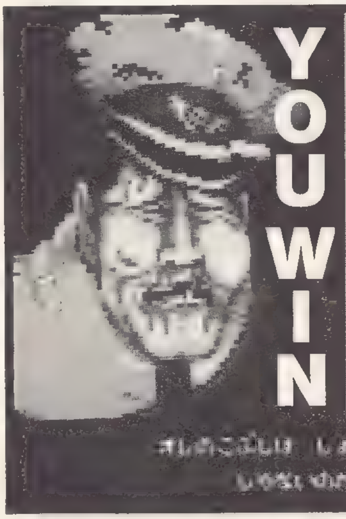
超強敵である。ダッシュ技がまったく当たらない（というか、返される）ため、運を天にまかせるしかない、というのが現状だ。対戦なら多少マシなのだが…!!

まず、ダッシュ技は跳び込みをアッパーで返す時とベガがピヨピヨの時、起き上がりに固める時だけしか使わないので、そのつもりで。放っておくとすぐにベガは投げにくるので、引きつけてしゃがみ中パンチを当てて追い払う。空振るとサイコがいきなり来るので炎上は必至。ヘッドプレスはガードしてから、サマーソルトスカルダイバーに来たらしゃがみ強パンチ。そうでなければ足払いパンチを着地寸前に当てる。サイコクラッシャーは一応立ちジャブで返せるが、いつも撃ってるわけにもいかない。無駄なジャンプもサイコで燃やされる。立ち強パンチもダメ。バックジャンプパンチもダメ。無造作にターンパンチを出しても止められる。どう？　勝てる気がしないでしょ!?

CPU▶パターンチェック



接近して立ち強キックもしくは投げ狙い、気が向くとヘッドプレス。こちらが近くで空振りしたり、空ジャンプしたりするとサイコを出す。もはやハメ技でなきゃ勝てないよ。



勝つには、①体力を上回らせてジャブハメ②ある位置からターンパンチを出して、キックを空振りさせてるところを殴り込む…これしか確実な手はない。修行を積もうぜ!!

必勝秘伝 波動拳の硬直時間に挑めっ!!

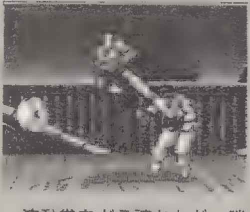
素早い波動拳を先読みしてその硬直時間を狙う。誰でプレイしてもリュウに対しては同じような攻め方になる。だがそれは、リュウのスキがないという証でもある。

やはり狙い目は、波動拳の硬直時間につきる。先読みをして跳び蹴りを決めたり、タイミングを計ってイズナドロップで落とすといったパターンがベストだ。イズナドロップで落としたあとも、起き上がりにローリングクリスタルフラッシュを重ね、少しでも多くの体力を奪おう。しかし、対戦では有効な牽制手段である中爪は、足払いや場合によっては昇龍拳で返されてしまうから使うのはやめたほうがいい。接近したときにリュウの波動拳へのカウンター、(波動拳を出すモーションのとき)に当てるぐらいしか使い道はないだろう。

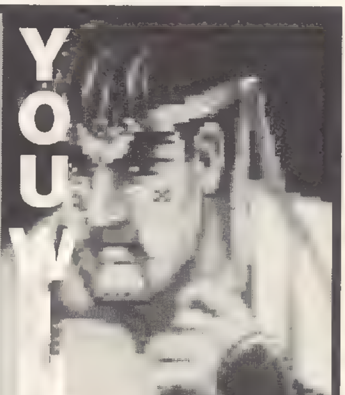
バルログは防御力がとても低く、強力な必殺技を持つリュウは強敵になるだろう。攻撃のタイミングを計り一気に倒してしまおう。

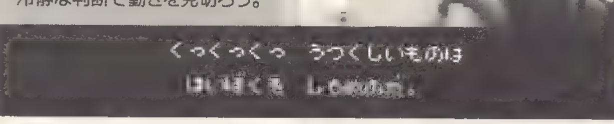
CPU▶パターンチェック

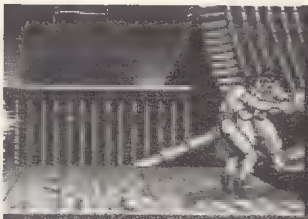
得意技の波動拳で、押してくるぞっ!! また跳び蹴りを確実に防御しないと、足払いで転ばされてしまい(絶対に防御できない)闘いの展開がリュウのほうに傾いてしまうぞ。



波動拳をどう読むかが、勝負の分かれ目。読み間違うと必ず返して技を喰らってしまうぞ。CPUの動きはある程度正確に読むことができるから、冷静な判断で動きを見切ろう。







←波動拳をイズナドロップで投げに行く。タイミングが悪いと余裕で昇龍拳や逃げ蹴りで返されてしまう。効率よく投げるには波動拳を読んで相手の裏側から投げるようにすればけっこうきまりやすい。

←波動拳を跳び越えて連続攻撃。気絶させてしまえば、さらにダメージを与えられる。連続技を入れにくい時は跳び蹴りを[illegible]

←スライディングを使う時は[illegible]

←防御されて投げられてしまったり、弱足で止められてしまうのでスライディングの届く間合をつかむ。スライディングをした時にリュウに跳ばれると硬直時間に跳び蹴りを喰らうこともあるのでイージーな攻めはよそう。

←バルログのリーチは長いが、防御を続けるとツメが外れてしまい、リーチと攻撃力が下がるので、跳び込まれてもガードは避けてツメが折れる前に相手を倒すようにした方が不利にならないぞ。

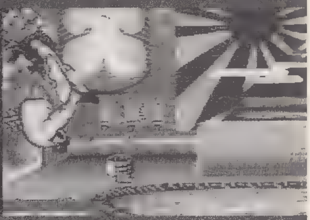
←立ち中パンチで対空防御になるにはなるが、間合が悪かったり返しが遅いと相討ちや負けたりするので早めの対処と間合が重要。もしいきなり跳び込んで返せそうになかったら、とりあえずガードするのもいいかもよ。

←[illegible]は、[illegible]で返されてしまうので、使うならば遠目から弱のクリスタルフラッシュの方がスキがなく安全。だが波動拳を撃っている時は喰らうのであまり使わない方がいいよ。

CPU戦パーフェクトハンティング

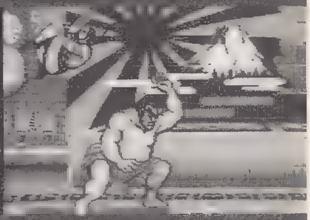
必勝秘伝 鉄の爪で激しく切り裂けっ!!

中爪で攻撃して来れば、ある
程度はダメージを与えられるが
ヨリに持っていきたい場合い
強爪3発喰らわす。攻撃する
時は少し距離を取る。そうしな
と出した時に立ち強パンチで
されるので間合に注意。



スーパー頭突きには、バック
ジャンプからの逃げ蹴りで必ず
返すことができるが、少しでも
体力をへらしておきたいなら、
頭突きをよけてレインボースー
プレックスでもいい。相手が弱の
頭突きの時もある。

●間合によるが、立ち中爪でス
ーパー百貫落としを返すことが
できるが失敗すると、百貫落と
しが入ってピヨることもあるの
でムリをすると危険。もし百貫
落当たらずに手前に落ちたら投
げにいこう。



●技の空振りを狙い、イズナド
ロップを決めるのがバルログの
基本だ。イズナドロップを使う
時は左右のかべをうまく使い分
けるようにしよう。また、移動
手段としても使えるので、いつ
でも出せるようにタメておこう。

●F・バルセロナアタックでもい
いが、スキがあり返されることも
あるのであまりおすすめはでき
ないが、使うなら相手の裏側を
狙ってバルセロナアタックを出
せばけっこう決まることもある。
まああまり使いすぎないことだ。

●本田には意外と跳び蹴りが決
まりやすい。そこから連続技を入
れると効果的な攻めになる。跳
び蹴りからの連続技の時は、蹴
りを低めて喰らい投げをさせな
いようにしよう。または蹴った
あとにバックジャンプでもいい。

●スーパー百貫落としには、バ
ックジャンプからのレインボー
スープレックスで決めたい。し
かしスーパー百貫落としは、強
力な必殺技なので投げにいける
時以外は、ムリに返しにいかな
い方が安全だよ。

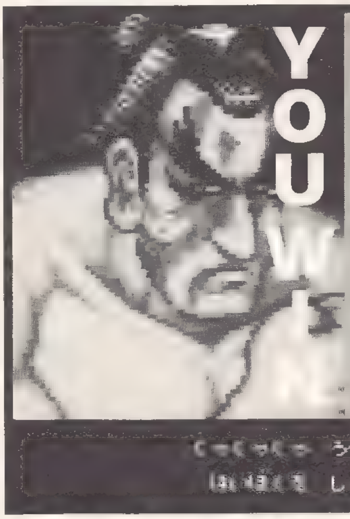
中間合で爪でザクザク刺してあげよう。しかし爪を装備しているとはいえバルログの攻撃力は低い。チャンスを見てイズナドロップに切り替えよう。

装備された爪のリーチを生かして、攻めまくるといいぞ。爪攻撃の他にも、跳び蹴りからの連続攻撃を狙って気絶に追い込むのがベストな戦法だ。跳び込む時の返し技に注意しよう。百裂張り手で牽制もしくは攻撃をしてきたらイズナドロップを狙い落としてしまおう。しかし転ばせた後の起き上がりにローリングクリスタルフラッシュを重ねるのはやめよう。ごっつぁんチョップ（立つ強パンチ）やスーパー頭突きで返されてしまうぞ。

本田の必殺技に対する（百裂張り手はイズナドロップでOKだけど）確実な返し技はないから、素直に防御するか縦ジャンプでよけるしかないぞ。『ターボ』スピードも手つだってCPUの本田は最高に手強い相手になっているから油断せずに闘おう。

CPU▶パターンチェック

本田は最初から攻めてはこない。バルログが（バルログに限ったことではないが…）転んだあとの起上がりに技を重ねてくる。時々ハメまがいの技も使ってくるから注意しよう。



正面から攻めたのでは、本田の攻撃に勝つことは無理だ。跳び蹴りからの連続攻撃や、中間合からの爪攻撃で本田の体力を削っていくことになる。一発逆転を狙うのはやめよう。

必勝秘伝 基本技がメインの闘いだっ!!

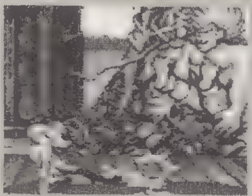
基本技をメインに闘いを組み立てていくのがベストだ。ヘタに必殺技をメインに闘いを組み立てていくと、ほとんど返し技を喰らってしまうぞ。基本技で挑めっ!!

基本技がメインといっても必殺技を使えるところでは、ガンガン使っていこう。ただいけないのは、バルセロナだけでなにもかも終わらせてしまおうとすることだ。ブランカに負けるということは、バルログの特に基本技を使いこなしていないところに原因がある。中爪をメインに牽制と攻撃を行い、スキを見てイズナドロップを決めてブランカを地面にたたき落とそう。

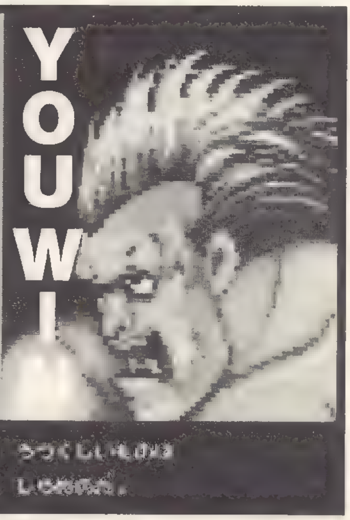
ブランカの跳び込みやローリングアタックに対しての返し技をバルログは持っていない。防御するしかないが、ローリングアタックは着地に強爪を重ねることができる。しかし防御されてしまうことがほとんどだけどね。タイミングは超難しいっ、てところだ。電撃は、スライディングで返せばなにも問題はない。

CPU▶パターンチェック

CPUブランカのメインの攻めは、跳び込みからの攻撃だ。しかし、接近しながらバーチカルローリングを出してきたり、ローリングで画面を往復したりと少し無理矢理な点が多い。



基本技で攻めるのが、無難でしょう。爪のリーチを生かして攻めよう。バルログの攻撃パターンは少ない。技にバリエーションをつけてカッコよくプレイしよう。

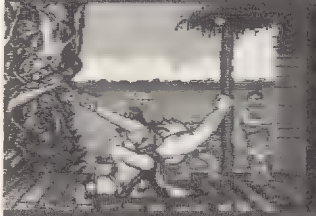


←しゃがみ中、強爪で攻めまく
う。気絶させるのは難しいか
うまくピヨらせよう。効率の
いピヨらせ方は、もしブランカ
跳び込んできたら、無敵中爪
返そう。決まれば3発入って
と一打でピヨらすことができる

←気絶させたら跳び蹴りから
連続技で攻撃。跳び蹴りから
と中足払いの中爪の三段だけ
とダメージが少ないので、弱の
爪にリセットをかけて強のク
スタルフラッシュをすれば六
になり、しかもピヨりにもなるそ

←ローリングクリスタルフラ
シュでブランカの体力を削り、
さらに中、強の爪で刺すとかな
りの体力を奪うことができる。だ
が、中、強のクリスタルだとス
かでかく返されるので、起き上
がりに当てるくらいにする。

←基本技を使っての攻めがメ
ンだが、イズナドロップやバルセ
ロナアタックを使うやり方も
っこう通じるはずだ。イズナやバ
ルセロナは、やはり相手の背中
を狙うのが一番安全で決まり
すい。



←ローリングクリスタルフラッ
シュは、スネークアッパーで返
上されることが多い。どうし
も使いたいなら遠間で弱クリス
タルフラッシュにする。それで
も返されたらやらない方がいい
がまんがまん。

←難しいが、電撃をイズナドロ
ップで投げることができるぞ。
失敗すれば当然感電する。バル
セロナアタックも一応使えるが
電撃と相討ちまたは負ける。相
討ちしてもこちらの方が痛いの
で、あまり意味がない。

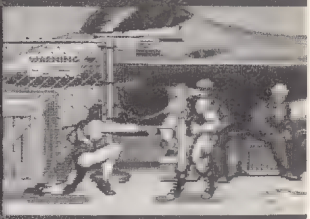
←強力な投げを狙うのも一つの
手だ。ブランカが跳んできたら
裏に回って投げたりバーチカル
ローリングが当たらずに着地し
たところを投げるなど、けっこ
う使える。パターンにハメるだ
けがCPU攻略ではない。

BALROG VS GUILE

CPU戦パーフェクトハンティング

必勝秘伝 冷静な判断力のウラをかけ!!

●中爪攻撃（しゃがみ）で牽制しようとすると、ドラゴンスイープで返されることもある。間合によってはザクザクとガイルに決まるぞ。なにをやるにもこのゲームでは間合が重要ということだ。



●間合さえベストなら、中爪だろうが強爪だろうが返し技を喰らうことはない。ただこの間合はとても微妙で合わせにくいのが難点。コツとしては爪の先の部分を当てるようにするといいぞ。近いと返し技の危険がある。

●イズナドロップで投げにくい時はガイルの技のスキを狙って決める。ソニックブームのスキも悪くはないが、あまりにも短すぎるぞ。背中を狙うようにすれば返し技を喰らうことはあまりない。

●ガイルが反撃してこられる攻撃を狙おう。一気に体力を削り取ってしまえば後の展開がとても楽になる。左の写真のように、攻撃に対して適当に処理していると、いつまでたっても[illegible]ないぞ。

●スライディングはガイルをハメる際の最高の攻撃だ。しかし、タイミングを見て繰り出さないと、中爪同様にドラゴンスイープが待っている。ガイルの返し技はとても多く、効果的なもの[illegible]。

●スライディングバルセロナアタックが不発に終わる（相手キャラが動いて左右の壁につけずにそのまま着地してしまった場合）と着地を狙われて、簡単にドラゴンスープレックスで取られてしまうぞ。

●装備されている爪を外れてしまうと、リーチと攻撃力を失うことになってしまう（爪がある時とない時では攻撃力が[illegible]も変わるぞ）。特にCPUとはいえ、ガイルが相手ならなおさらだ。

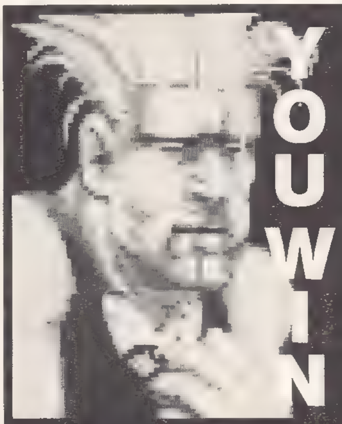
冷静な判断力で技を繰り出してくるだけに、イージーなイズナドロップ狙いはすべてサマーソルトキックで返される。スキを狙って攻撃を決めろっ!!

ブランカ同様にイージーなイズナドロップ狙いはサマーソルトキックで簡単に返されてしまうぞ。サマーソルトで返り討ちを喰らわないようにするにはガイルの背中を狙って落下しよう。フライングバルセロナアタックはある程度だが誘導して着地点を変えることができる。だが『ターボ』スピードも手伝って、空中での誘導は慣れないと難しいぞ。しかしバルログは、フライングバルセロナの空中誘導ができないとまったく使いものにならないキャラクターだということを忘れてはいけない。対CPU戦に限らず、対戦プレイも同じことがいえるぞ。

イズナドロップでガイルをダウンさせたとしても起き上がりにローリングを重ねるのはダメ、返し技を喰らうぞ。注意せよ！

CPU▶パターンチェック

跳び蹴りは必ずサマーソルトキックで返されてしまうぞ。スライディングや中爪で攻撃すると今度はドラゴンスイープで返されてしまう。なんて返し技が多いんだっ!!



イズナドロップの背中狙いでも勝てるが、スライディングで転ばせて起き上がりに再びスライディングでタイミングよく重ねる。これだけでも勝つことができることもある。

よわきものは　じごくにおちろ!!
つよきものは　つねにうつくしいのだ！

BALROG

必勝秘伝 波動拳は怖くない、しかし…

ケンが強昇龍拳で暴れ出すまでは、動きを見てチョコチョコ返し技を出すしかない。勝負をかけるのなら暴れ出した時の強昇龍拳にスターダストドロップを決めてやれ。

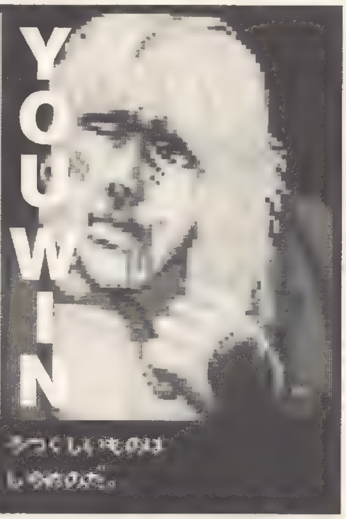
大技ばかり連発して、楽勝できるイメージしかないが、ケンに倒された時を思い出してみよう。何も反撃できないまま倒されてしまったことが、意外に多いことに気づくだろう。危険な対戦相手という自覚を持って闘おう。

イズナドロップは強昇龍拳（強だけに限らないが）で返されることが多い。絶対に使えないとはいえないが、メインの攻撃として使うべきではない。背中を狙うように跳べば狙いやすいが、逃げ蹴りで落とされたりするぞ。ケンが暴れ出すまではガマンするしかない。暴れ出したらこっちのもの。強昇龍拳にスターダストドロップを決めまくってケンを倒そう。着地に投げもいいぞ。でも起き上がりにローリングを重ねるのはやめよう。昇龍拳で返されるぞ。

CPU▶パターンチェック

CPUのケンの闘い方はとても激しい。スキができようが何だろうが、ガンガン攻めてくる怖い奴だ。だからこちらも防御を確実にしていかないと、大ダメージを喰らうことになるぞ。

波動拳を出してあとの硬直時間も攻撃のチャンスだが、強昇龍拳のスキもそれ以上に大きい。空中投げを狙うなり着地に投げるなり、好きにしてくれっ!!



←イズナドロップに昇龍拳で返される危険性はとても高い。しかし狙うポイントさえ間違わなければ、連続でイズナドロップを決めることができる。まったく使えないということはない。使うチャンスは必ずある。

←フライングバルセロナアタックを使っても、同じように昇龍拳で返される危険性がある。しかし、爪を広げた時の手の部分を引っかけるように当てれば、ケンも反応してこないはずだ。爪で攻撃だっ!!

←竜巻旋風脚めくり着地強昇龍拳のパターンを待って、連続攻撃を狙う。またスターダストドロップで空中投げもできるぞ。しかし昇龍拳を出された時に防御を確実にしないと、クリティカルでヒットしてしまうぞ。

←強昇龍拳を連発して暴れ始めたら、スターダストドロップを狙うチャンスだ。普通では狙えない技だから、この場を借りて練習しよう。慣れないうちはほとんど投げられないが一度コツをつかめばおもしろいように決まる。

←必殺技、特に波動拳は跳び蹴りからの連続攻撃を狙いやすい。ケンの波動拳は、リュウのものよりも遅いから簡単に入れることができるぞ。しかしバルログの攻撃力は低いから、致命打にすることは難しい。気絶はするけど。

←空中でケンと蹴り合いになったとしても、バルログが勝つことがほとんどだ。空中戦で負けるとすれば昇龍拳ぐらいだ。それだけバルログの蹴りは、返し技を喰らいにくいということだ。空中戦は強いぞっ!!

←ケンが強爪に反応して返し技を出したり、防御したりすることはあまりない。連続でザクザク入るぞ。強攻撃だけに気絶へ持っていくこともできる。気絶したら連続攻撃だ。一気に攻めてKOしよう。

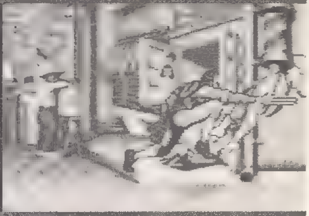
BALROG VS CHUN-LI

CPU戦パーフェクトハンティング

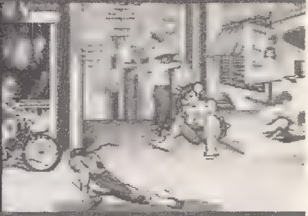
必勝秘伝 必殺技で攻めまくろうっ!!

・気功拳に跳び込み、跳び蹴りで決めよう。飛び道具を持つ相手への有効な攻撃手段だ。場合によっては連続攻撃へつなぐことができるぞ。しかし、ここで攻撃していると返し技を食うぞ。ほどほどにしよう。

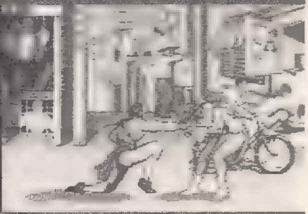
・百裂キックにも同じように跳び蹴りから連続攻撃を狙おう。気功拳のように間合を制限されることがないため、楽に入れることができる。百裂キックは一方向に攻撃判定がないので、どんどん跳び込もう。



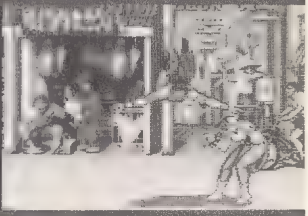
・春麗も、バルログ同様に三角跳びのできるキャラクターだ。三角跳びはより高く跳ぶための手段だが、滞空時間を伸ばして大きなスキを作ってしまう。背中から跳び込んで、空中投げを狙ってやろう。



・スライディング攻撃は、春麗の状態や出るまでのスピードなどをよく考えておかないと、返し技を喰らうことになるぞ。人間ではフェイントから使えば効果的だが、CPUにフェイントをかけても意味がない。

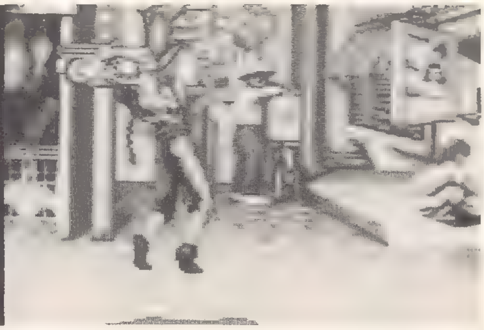


・春麗からの攻撃を防御しまくっていると削り殺されてしまうぞ。しかし基本技は使うことはあまりないので何も問題はない。イズナドロップを使えるかどうかが一番の問題なのだ。[illegible]



・フライングバルセロナアタックも簡単に決めることができるぞ。だがイズナドロップを使った方が効果が高い。[illegible]

・基本技のしゃがみ強[illegible]、他のキャラ同様に使えるぞ。しかし春麗の動きは素早い。[illegible]回すだけで終わってしまわないように注意しよう。この間タメを作れないということも忘れてはいけない。



空中からの攻撃に対して有効な返し技を持たない春麗だけに、イズナドロップを狙いまくるだけで勝てる。けっこうイージーな攻めで勝つことができる。

イズナドロップさえ使うことができれば、春麗に負けることはないぞ。ただし空中で交差した場合、春麗の攻撃で返されてしまう。逆に基本技で攻めると、春麗の素早い動きに反応しきれずにただ追いかけるだけになってしまい、とても危険だし、必殺技のタメを作ることができなくなってしまうぞ。気功拳の牽制もイズナドロップを使えば問題はないし、タメが作られていなかったら、跳び蹴りから連続攻撃へつなぐことができる。

バルログは春麗の跳び込みに対して有効な返し技がない、ということを忘れてはいけないぞ。だから待ちに入らずに、イズナドロップでガンガン春麗を地面にたたき付けてやろう。でもローリングクリスタルフラッシュは、元キックで返されることがあるぞ。

CPU▶パターンチェック

跳び込みから攻めてきたり、気功拳で攻めてきたりと攻撃パターンは多い。その分スキも大きいため、イズナドロップで返せてしまう。ローリングは効果なしと思っていいぞ。

イズナドロップとスターダストドロップ。2つの空中投げを駆使すれば、春麗に必ず勝てる。どちらの技も、使いこなすまである程度の慣れが必要なのは確かだ。

BALROG

必勝秘伝 イズナドロップが危ない……

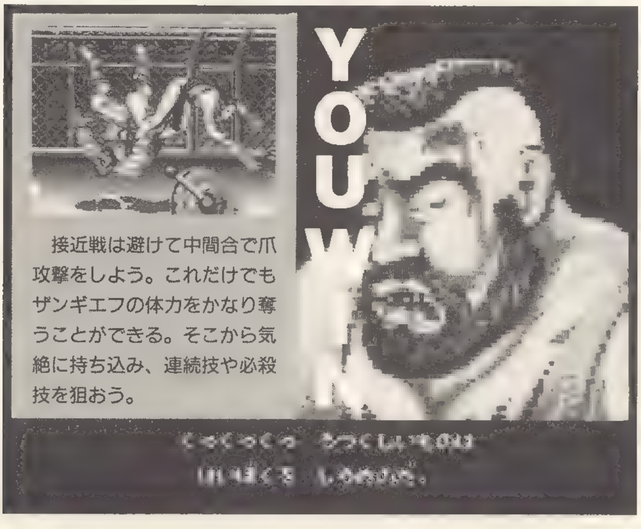
動きの遅いザンギエフだがイズナドロップに対する対空防御は、とてもうまい。基本技をメインに闘いを組み立てていこう。必殺技はあまり使わない方がいいぞ。

イズナドロップで取りにくい相手だけに、闘いのメインは基本技になる。中爪と強爪で牽制と攻撃をしてザンギエフにザクザクと爪を入れよう。また楽にザンギエフを倒したいのなら、縦ジャプをしながら蹴りを出してザンギエフの頭を狙うだけでOKだ。しかしこれでは単なるハメ野郎に成り下がってしまう。いくらCPU相手とはいえ、ハメ技は見苦しい行為ということを忘れてはいけないぞ。負けるために闘いを挑む人間はいないが、勝つことだけがすべてではない。それに自分のテクニックが進歩しなくなるぞ。

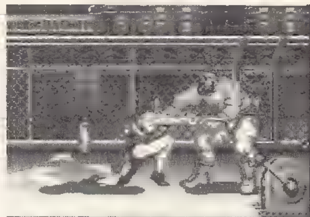
イズナドロップで攻撃をしたいのなら、ザンギエフの背中を狙うようにしてバルログを誘導しよう。反撃を喰らうこともあるが、真上から狙うよりはマシだろう。

CPU▶パターンチェック

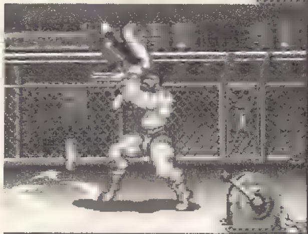
CPUザンギエフも、対戦プレイ時と同じようにスクリューを狙って接近してくるぞ。防御力の低いバルログにとってそれは、恐怖以外の何ものでもない。ザンギエフは接近戦のプロだっ!!



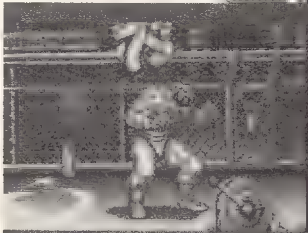
接近戦は避けて中間合で爪攻撃をしよう。これだけでもザンギエフの体力をかなり奪うことができる。そこから気絶に持ち込み、連続技や必殺技を狙おう。



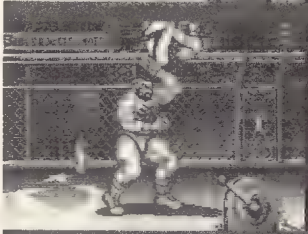
←イズナドロップやバルセロナアタックを狙うことができるが、基本技で闘いを展開させていった方が安全だ。中爪や強爪をメインにザンギエフに挑もう。必殺技狙いだけが闘いではない。大技はそれだけスキも大きい。



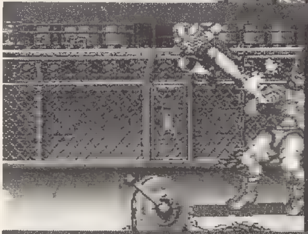
←基本技がメインの闘いといっても、スキの大きいスライディングなどはよく考えて使い、多用は避けるべきだ。例えばスライディングを防御されてしまうと投げ返しを喰らってしまい、大ダメージを受けるぞ。



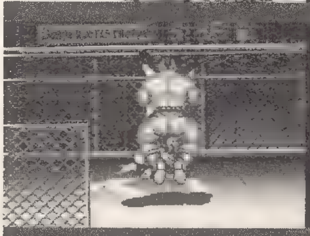
←イズナドロップは、見た目にも派手で、攻撃力も高い必殺技だ。ザンギエフに決めようとするのなら、着地点を背中にしてバルセロナを誘導しよう。そうすれば返し技を喰らいにくいぞ。背中狙いがポイントだ。



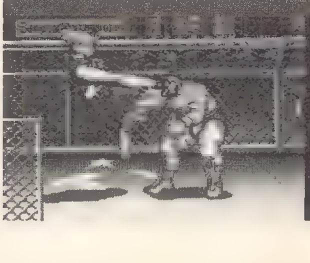
←真上から狙おうとすると、[illegible]で返されてしまうぞ。特にザンギエフはイズナやバルセロナを簡単に返してくるキャラクターだ。また背中を狙ったとしても返されてしまうこともある。狙うのは難しいのだ。



←バルログがラッシュを掛ければザンギエフを気絶させることは簡単だとはいい切れないが、気絶させることができたら、連続攻撃をたたき込もう。跳び蹴りから攻撃して、大きなダメージを一気に与えよう。



←接近戦に持ち込まれると、CPUの正確な判断で、スクリューを決められてしまうぞ。スクリューの間合をつかむこともザンギエフ攻略のポイント。[illegible]ないのだ。

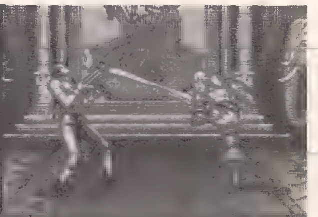


←縦ジャンプからの蹴りを決める。これだけでCPUザンギエフはなにもできなくなってしまうぞ。しかしこれはハメ技だ。CPUとはいえ見苦しいぞ。ザンギ相手なら正面から攻めていっても十分勝てるぞ。

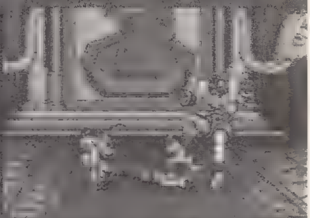
BALROG VS DHALSIM

CPU戦パーフェクトハンティング

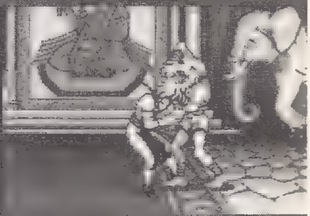
必勝秘伝 起き上がりにスライディング



→ダルシムの攻撃のパターンはトリッキーで、見切りにくい。こちらの攻撃は当たりにくく、基本技のみで闘うと少しだが苦しいかもしれない。動きを見て返し技を出そう。[illegible]て嫌な相手だ。



→攻撃の当てにくい[illegible]強敵に見えるかもしれないが、起き上がりにスライディングを[illegible]



→[illegible]外にタイミングを取るのは辛い。[illegible]

→[illegible]ムが起き上がってしまうから起こるのだ。起き上がりのタイミングを覚えてスライディングを出そう。

→[illegible]合はダルシムの着地に再びスライディングを重ねれば、スライディングパターンに[illegible]スライディングを続けよう。反[illegible]

→スライディングで転ばせまくってダルシムを気絶させる。そうなったら連続攻撃を狙っていこう。投げ技も強力だが、自分のテクニックの進歩がなくなるぞ。対戦プレイの時連続攻撃ができないと勝てない。

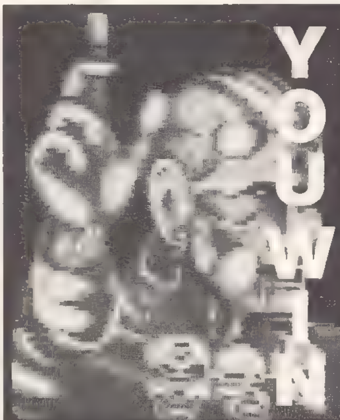
→狙えるのならイズナドロップ等の大技を狙おう。スライディングだけで倒すのもいいが、勝[illegible]できるぞ。すべての技とテクニックを駆使してダルシムを倒そう。

起き上がりにスライディングを重ねるだけで勝てる相手だ。しかし狙うタイミングが重要だ早すぎても、遅すぎてもダルシムを逃してしまうぞ。

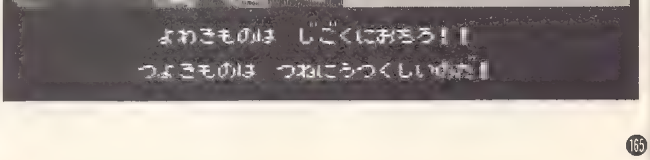
伸びる手足と異常な動きのパターンで、ダルシムを見失いがちになるが、落ち着いてイズナドロップを狙っていけば負けることはないぞ。また1度転ばせてしまえば、起き上がりにタイミングよくスライディングを重ねて、連続で転ばせることができる。防御されたり、返し技を喰らってしまうこともあるだろうが、しつこくスライディングを出していればなぜか勝ててしまうぞ。正攻法で闘うのなら、基本技の中爪攻撃をメインに闘いを展開させて、スキを見てイズナドロップを狙って落とす。そこからスライディングパターンにつなげるのもいいだろう。イズナドロップを狙う時は、返し技を警戒して背中を狙うように心がけよう。スライディングだけの単調な闘いは、やめよう。

CPU▶パターンチェック

ダルシムの動きを完全につかむことは難しい。ヨガテレポートからヨガファイヤーやフレイツを出してきたり、テレポートの出現地と自分が近いとヨガスマッシュを喰らうことになる。



スライディングパターンでほぼOK。スキを見てイズナドロップ等の必殺技を狙おう。適当に技を出していれば勝ててしまうことが多いのでそんなに苦しい闘いにはならない。



必勝秘伝 跳び蹴りから攻撃しよう

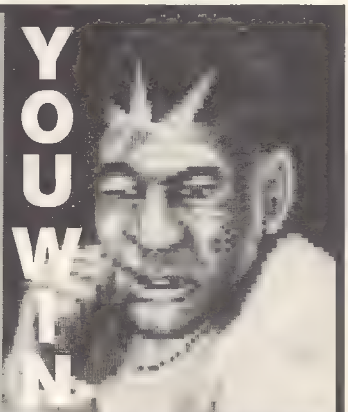
スタート直後から跳び蹴りを狙って連続攻撃をたたき込もう。バルログの跳び蹴りは、他のキャラに比べて下向きに突き出ている。返し技を喰らいにくいぞ。

攻撃力があり、危険なキャラクターであるが、爪の先を当てるようにザクザク刺していると、勝手に当たって気絶してくれるぞ。しかし間合が遠いと当然当たらないし、近い場合には、バイソンの反撃パンチを喰らうことになる。相討ちの場合もあるが、その時のダメージはバルログの方が大きい。またスタート直後から跳び蹴りを狙い一気に連続攻撃をたたき込むこともできる。バイソンはほとんど、返してくることはないが、跳び蹴りを必要以上引きつけるとアッパーカットなどで返し技を喰らうことになる。何事も度をすぎないようにしよう。バイソンと闘う場合の注意点は、ダッシュ技のラッシュにどう対抗するかが問題だ。防御を確実にしていかないと連続攻撃の的になってしまうぞ。

CPU▶パターンチェック

ダッシュ技のラッシュがくると辛い。ダッシュアッパーならばいいが、ストレートが来るとしゃがんでいても体力を削られてしまう。気絶させられると連続技を喰らうから注意。

バイソンの攻撃をしゃがんで待ち、ダッシュアッパーに対してスライディングを出しているだけで勝てる。無理に爪や、必殺技を決める必要はないぞ。



←スタート直後にすぐ跳び込んで連続技で攻撃。この時跳び蹴りをかならず低めに決めよう。気絶させたら再び連続技を入れるか投げる。気絶させた場所が画面端だったら、ルリセットクリスタルフラッシュがいい。

←イズナドロップの狙いがあまいと、対空防御に長けたバイソンにダッシュアッパーを喰らう。[illegible]

←[illegible]

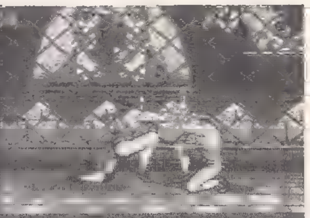
←[illegible]守なので、スライディングで転ばせてから起き上がりに連続技[illegible]

←[illegible]うぞ。これをやるとおもしろくないけど一応憶えておこう。

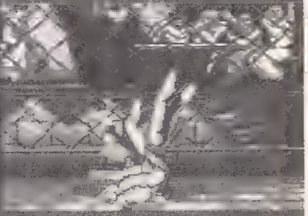
←ダッシュアッパーをスライディングで返して転ばせる。そして、起き上がりを狙って連続技だ。そのままダッシュアッパーに、キャンセルローリングクリスタルフラッシュを狙いにいくのもいいぞ。入ればピヨる。

←バックスラッシュは無敵時間のある技だが、バイソン相手にとるべき行動ではない。それにパッドでは出しにくいしね。まあ、使うならあそび程度にしておこう。対CPU戦は、使っても あまり意味がない。

必勝秘伝 スペイン面は闘いにくいぞ!!

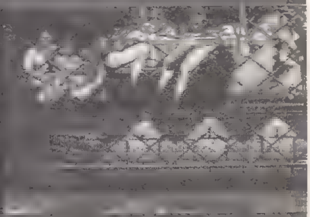


→バルログは他のキャラと違って中爪をメインに攻撃してもた[illegible]ら攻撃して相手の爪を外すとか、[illegible]

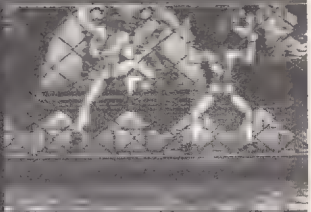


→イズナドロップが出し辛くても、使える技には変わりはない。ただ相手もイズナを使ってくる[illegible]

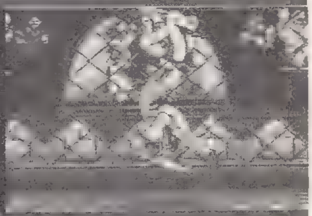
→[illegible]



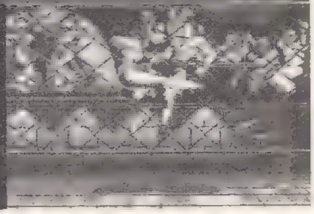
→バルログを画面のスミに追い[illegible]しよう。



→[illegible]狙うのがいい。後の方が有利だからね。



→ローリングクリスタルフラッシュは、実はイズナドロップで投げることもできるが、こういう状況はめったにない。[illegible]



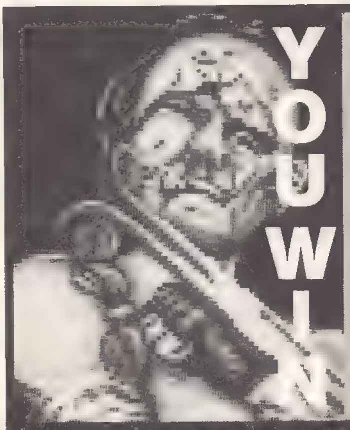
→[illegible]から壁に付くようすれば、安全だよ。まあこういうことはほとんどないので、失敗しても気にすることはない。

起き上がりを狙って跳び込み、バックスラッシュを誘ってその着地にレインボースープレックスを炸裂させろっ!! このパターンが1番楽に決まるね。

CPUのバルログはまったくのカモ。何の問題もなく、バックスラッシュ誘いからの投げでOKだ。しかし空中での必殺技である、フライングバルロナアタックやイズナドロップがとても出しにくく、しかも効果的な使い方ができない。対戦プレイでもない限り勝敗を左右するわけではないが、他の面と同じつもりでプレイすると「アレッ?」なんてことになるぞ。結局のところスペイン面(バルログステージ)はCPUのためにあるステージで、プレイヤーにとっていいことはあまりない。強いていうなら、CPUバルログが壁から離れる時に、スターダストドロップを狙えるぐらいだ。それも相当の反応速度と読み(?)が必要で、そう簡単には空中投げを狙わせてはくれないぞ。

CPU▶パターンチェック

素早い動きで跳びまくって攻撃してくる。しかも画面中を動きまくるから追い回してもなかなか追いつけない。反応速度を上げて挑まなければ、正攻法で倒すことは無理だ。



バックスラッシュ投げパターンもいいが、CPUバルログのジャンプの着地にスライディングを重ねたり、三角跳びの背中を取って空中投げを狙ったりできるぞ。

よわきものは　じごくにおちろ!!
つよきものは　つねにうつくしいのだ!

BALROG VS SAGAT

CPU戦パーフェクトハンティング

必勝秘伝 意外!! イズナが入りまくる

基本技をメインに闘わなくてもイズナドロップを使いまくれば勝てるぞ。タイガーアッパーカットを喰らうことは極めて少ないのだ。基本技はあえて使わなくてもいい。

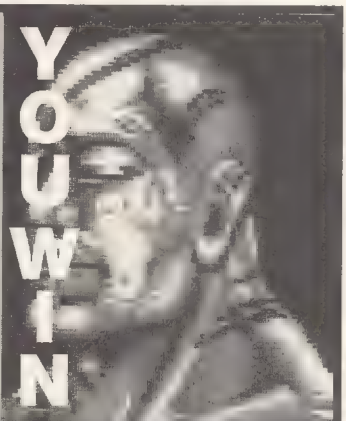
イズナドロップは、タイガーアッパーカットのいい的になりそうだが、反撃を喰らうことはあまりないのだ。イズナドロップをメインにサガットをバンバン地面にたたきつけてしまおう。しかし、いくらCPU相手とはいえ、真上から（タイガーアッパーカットの反撃を喰らうような位置）イズナを狙うのは、危険というもの。いつもは反応しないサガットも、ここぞとばかりタイガーアッパーカットを出してくるはずだ。

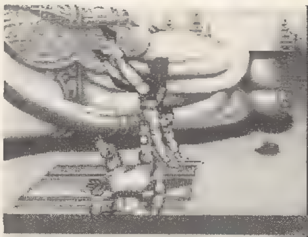
基本技はあまり効果があるとはいえないから、中爪などの牽制にとどめておこう。ヘタにスライディングで転ばせようとすると、縦ジャンプをして蹴られてしまうぞ。防御もできるが、無用な防御は爪を外すだけのムダな行為だ。リーチと攻撃力をなくすのは辛い。

CPU▶パターンチェック

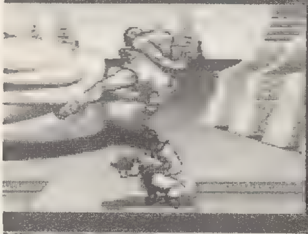
上下タイガーで牽制して、跳んだらタイガーアッパーを出すという、お決まりのパターンで攻めてくる。イズナ狙いもいいが、上下タイガーのスキを突くことも忘れてはいけないぞ。

イズナ狙いですべてOKだ。CPU相手の場合、バルログほどのキャラを相手にしてもやることは同じだ。要はイズナを決めやすいかどうか、の違いでしかない。

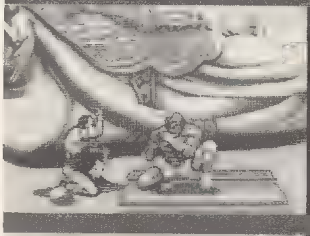




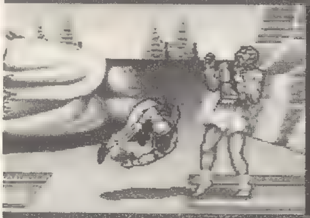
←イズナドロップオンリーだ!! タイガーアッパーカットで返されることはあまりない。他の必殺技や基本技よりもダメージが大きいから、どんどん狙おう。しかも他の技よりも返し技を喰らわない分、安全だ。



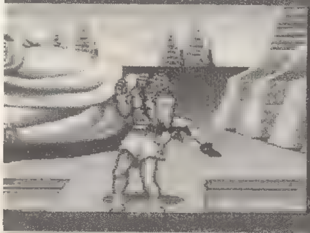
←対戦プレイでは、フェイントからのスライディングはすごく使える技だが、CPUを相手にする場合は意味がない。強技でしかもスキが大きい分、反撃を喰らいやすい。縦ジャンプから蹴りを出されてしまうぞ。



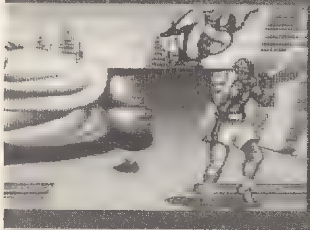
←縦ジャンプからの蹴りは、防御することができる。しかし不必要な防御は、爪を外すためだけの全然無意味な行為だ。自分から、リーチと攻撃力を低くすることなど、まったくないのだ。ムダな行動は避けろ。



←上タイガーを近い間合で出された場合、ローリングクリスタルフラッシュを出すと連続で入る。うまくすればサガットを気絶に追い込むことができるぞ。上タイガーの足元はスキだらけだぞ。



←タイガーアッパーカットの空振りには、当然のごとく空中投げスターダストドロップで反撃しよう。しかし強のタイガーアッパーでしか空中投げはできないぞ。昇龍拳も強でしか投げれなかったでしょ。



←攻撃の要はイズナドロップだ。バルログの道はイズナに始まりイズナに終わるといっても、言いすぎではないぞ。逆に言えばイズナドロップを使えなければ相当苦しい闘いになるということだ。イズナを極めろ!!

←サガットのタイガーアッパーカットは当に注意の必要がある。攻撃力は高いし、左右の攻撃判定も昇龍拳なんか問題にならないほど広い。防御力の低いバルログは絶対にクリティカルで当たってはいけない。

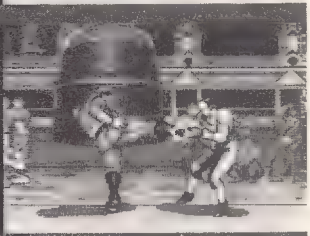
BALROG VS VEGA

CPU戦パーフェクトハンティング

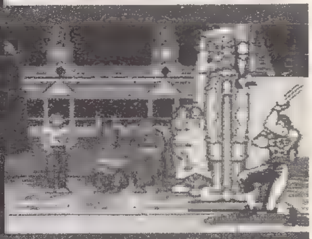
必勝秘伝 イズナドロップは極めたか？

→CPUベガのスタート直後の動きは数種類あるが、そこは読みを働かせて、スターダストドロップを決めよう。読みが外れたらそれまでだが、先制攻撃を仕掛けて、闘いのペースをこちら側のものにしよう。

→バルログといえばイズナドロップ。一部のキャラにはとても返されやすいが、ベガは決めやすいキャラの1人。他の技でベガに挑んでもあまり効果がないぞ。すべてはイズナドロップの使い方にかかっている。

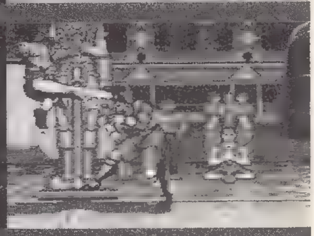


→中、強爪を始めとした牽制と攻撃はベガに使っても、返し技を喰らうだけだ。特にベガの立ち蹴りは強力。爪を装備していようが、スピードが遅かろうが関係ない。攻撃判定が超広いのだっ!!

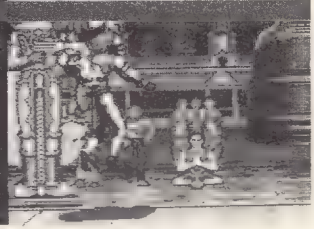


→ヘッドプレスは、スターダストドロップの友。確実に防御して空中投げを決めてやろう。ただし落下中にサマーソルトスカルダイバーを出されたら空中投げは無理。反撃を喰らってしまうぞ。

→サイコクラッシャーアタックに対してバルログは有効な返し技を持っていない。かろうじて縦ジャンプキックで頭の先を狙うようにすれば返せる。ただそのスピードに反応できるかどうかが、問題だ。



→縦ジャンプ蹴りだけでもベガを倒すことができるぞ。ハメ技みたいなものだから、本当にヤバイ時のみ使うようにしよう。CPU相手でもハメ技はみっともないしね。それにイージーな攻めだからねー。



→バルログはイズナドロップを使えないと勝つことは難しいし強くもなれない。最初のうちは落下スピードが速く使いこなせないかもしれないけど、慣れてくれば、おもしろいように相手に落とせるぞ。

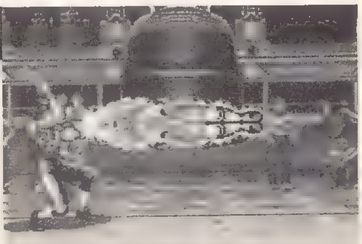
相手が誰であろうと、バルログはイズナドロップの攻めがメインだ。それは帝王ベガでさえ変わることはない。華麗なるイズナドロップで帝王に挑めっ!!

ベガとの闘いは、イズナドロップがメインになるぞ。正攻法（基本技）で闘ったとしても勝ち目はない。基本技はベガにほとんど返されてしまうから効果はない。

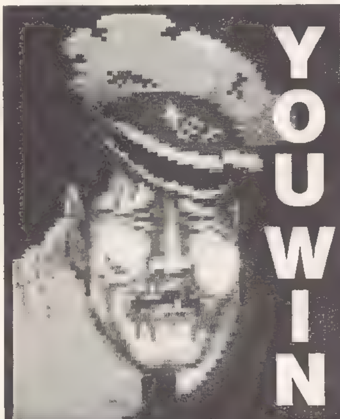
スターダストドロップもベガに対してかなり使える。ヘッドプレスを立って防御したあと、ベガの落下を狙ってジャンプ、空中でスターダストドロップを決める。しかし落下中にサマーソルトスカルダイバーを出されてしまったら、スターダストドロップは決められないぞ。これを見分けることは不可能。見分けてから跳んでも、空中では取れないぞ。跳び蹴りが空振るだけだ。読みを働かせるしかない。

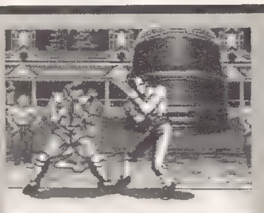
バルログを使うのなら、イズナドロップを使えないと話にならない。必ず決められるように修行しよう。

CPU▶パターンチェック



ベガにサイコクラッシャーアタックを出されると、とても返しにくく、防御したとしてもガンガン体力を削られてしまうぞ。しかも連続で削られると爪が外れてパワーダウンしてしまう。





空中投げで投げまくってベガを地面にたたきつけまくってバルログの強さを見せつけてやれ。近い間合で縦ジャンプを繰り返してキックするだけでも、ベガを倒せる。

よわきものは　じごくにおちろ！！
つよきものは　つねにうつくしいのだ！

必勝秘伝 波動拳のスキを見極めろっ!!

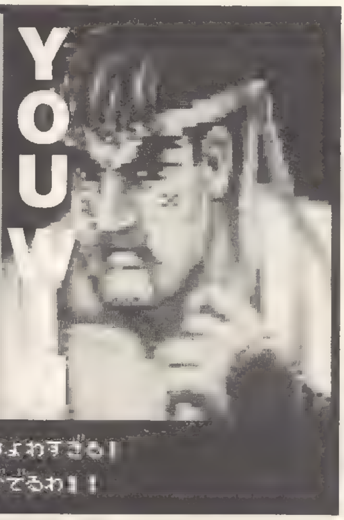
波動拳の硬直時間が短くなったとはいえ、確実にスキは存在する。ここが最大の攻撃のチャンスだ。連続攻撃につなぐことは難しいが、攻撃のチャンスはここしかない。

リュウの最大のスキはやはり波動拳の硬直時間だ。こちらからの攻撃は確実に返し技を決めてくる。リュウに対しての攻撃のポイントはこの程度しかないだろう。しかしサガットの跳び蹴りは他のキャラと違い、波動拳を見てから跳び込んでも、返し技を喰らうことは極めて少ない。これは対戦プレイでも当然同じで、リュウ・ケン（波動拳の硬直時間を考えるとケンの方）使いには恐れられている。跳び込むわけだからまったくの安全ということはありえない、返し技を喰らう危険性もあるぞ。やはり波動拳は2発めを読んで跳び込むべきだ。当然1発めは縦ジャンプでかわす。間合にもよるがこの跳び込みから、強力な連続技を狙うことは難しい。タイガーアッパーだけでやめておこう。

CPU▶パターンチェック

リュウの跳び蹴りは確実に防御しないと、連続で足払いにつながれてしまいダウンしてしまうぞ。最初の一撃が入ると、2発の足払いは絶対防御できないことを覚えておこう。

波動拳の硬直時間以外に攻めるのは、やめた方がいいぞ。他にもチャンスはあるだろうが確実に攻めるのなら、そこしかない。タイガーアッパーカットも無敵じゃないし……。



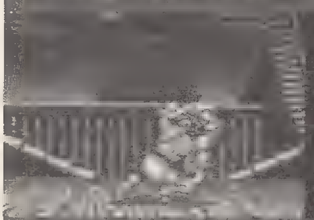
←リュウの動きを見て下タイガーを撃って牽制しよう。リュウはたいてい最初に後ろに下がる。場合によってはいきなり跳び込まれることもあるが、いきなり下タイガーを撃って問題は、ないはずだ。

←下タイガーをしつこいほどに撃ちまくっているだけで、リュウ [illegible]

←だがしかし、先制の攻撃の下タイガーに跳び込まれてしま [illegible]

←跳び蹴り→強足払いとつなげられてしまい [illegible] 続攻撃の1つで防御（行動の方が正確かな？）不能の時に次の足払いが入ってしまうから絶対に防御できない。

←リュウが波動拳を撃つ時は、2発連続で [illegible] 波動拳に勝負を賭けて跳び蹴りを狙う。この場合でも、跳び蹴りの打点には気を付けよう。高いと投げ返されてしまうぞ。程度を考えて引きつけよう。



←引きつけて出せば、タイガーアッパーカットを連続で決めることができる。しかし引きつけすぎると跳び蹴りが不発（出ない）[illegible]

←タイガー [illegible] 戦相手を転ばせることができるぞ。リュウの起き上がりに下タイガーを重ねて、さらに体を削ろう。

SAGAT VS E.HONDA

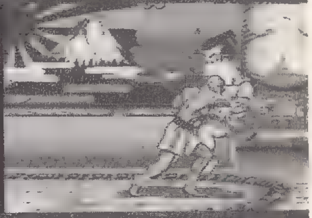
CPU戦パーフェクトハンティング

必勝秘伝 下タイガーで攻めまくれっ!!

→本田が相手でもCPUならば下タイガーを撃ちまくっても、スーパー頭突きで返されることは極めて少ないぞ。うまくすれば勝手に当たってくれたりするぞ。対戦の場合だとまず間違いなくスーパー頭突きがくるけど。

→跳び込まれても、素早く間合を見極めて、返し技を選ぼう。タイガーアッパーカットが1番いい。しかしコマンド入力に自信がないのなら基本技で返してもいいだろう。無理をする必要はなにもない。

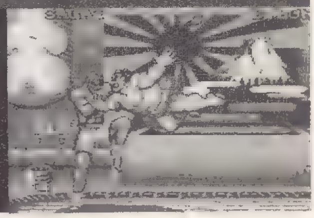
→跳ばせた後の返し技はとても多い。ハイキックや立ち強パンチ、ミドルキックなどがある。どの技も極悪なリーチと攻撃力を持っている。タイガーアッパーカットがすべてではないのだから。



→画面端に追い込むことができたのなら、中足払いで跳ばせて立ち強パンチで落とすパターンができる。画面中央でやるとバックジャンプされてしまうからできないぞ。画面端ということがポイントだ。

→スーパー頭突きは縦ジャンプで避けて着地に投げてしまうことができるぞ。ナナメジャンプでは間合が広がってしまうから後が続かなくなる。返し技を狙うことはできるが反応できなければ転んでしまうぞ。

→百裂張り手を本田が出してきたら、跳び蹴りを当てるのもいい。サガットの蹴りは他のキャラとは違いやや下向きになっている。そういった点から考えてもサガットの跳び蹴りは返されにくいのだ。



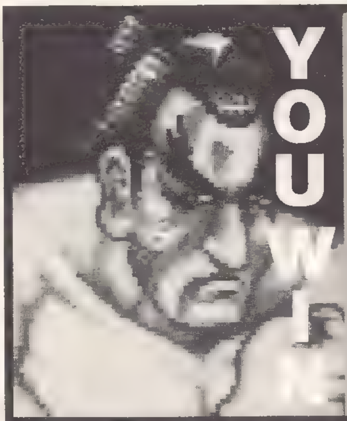
→CPU本田を強くした新必殺技スーパー百貫落としには常に警戒していよう。その技は絶対に間合の外で出されることはなく確実にヒットする場合にしか使ってこない。この技は、はっきりいって強すぎるぞっ!!

下タイガーで攻めてもCPU本田は、スーパー頭突きで返してくることは極めて少ない。なんとか跳ばせて返し技を決めてやれ!! 相手はCPUでも本田は強いぞ。

CPUの本田は、はっきりいって強敵だ。パターンにハマッたと思ってもスーパー百貫落としという名の新必殺技で、ことごとく崩れてしまう。しかもこの技は2発めをクリティカルで入れられると転ばされてしまう、いわゆるダウン技だ。『ターボ』スピードとシンクロして、非常に返しにくくなっている。下タイガーで牽制中に出されると下タイガー、タイガーアッパーカットどころではなくなってしまうのだ。転ぶだけならまだいいが、起き上がりに百裂張り手を重ねてくることが多く、さらに体力を削られてしまう。また本田はCPUなのに、ハメ技まがいのことを平気でやってくるから、スーパー百貫落としを防御した後などは特に注意が必要だ。最強のCPUキャラだ。

CPU▶パターンチェック

本田は攻撃があるにもかかわらず、こちらの攻撃に対して確実に返し技を決めてくる。待ちプレイとも思えるが、起き上がりなどはガンガン百裂を重ねてきたりするのだ。恐ろしいっ!!

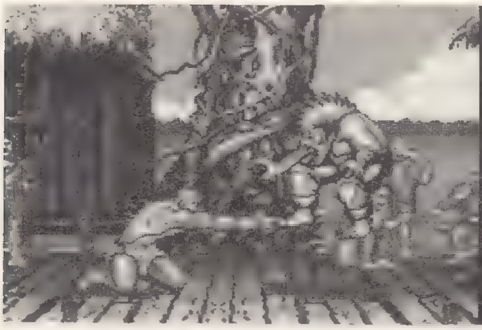


下タイガーで牽制しつつ、本田は跳ばせたいところだがいつスーパー百貫で返されるかわからないのが恐ろしい。跳ばせたらタイガーアッパーで決めたいところ。

SAGAT VS BLANKA

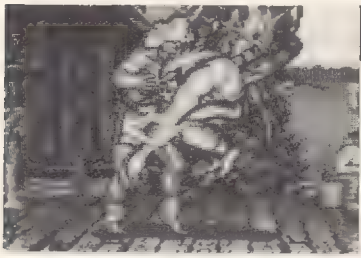
CPU戦パーフェクトハンティング

必勝秘伝 跳び込みを待って反撃開始!!



引きつけで下タイガーを撃ち、気絶させてしまおう。気絶させたのなら、連続攻撃を決めて一気に体力を奪い取ってしまおう。波動拳の引きつけがポイントだ。

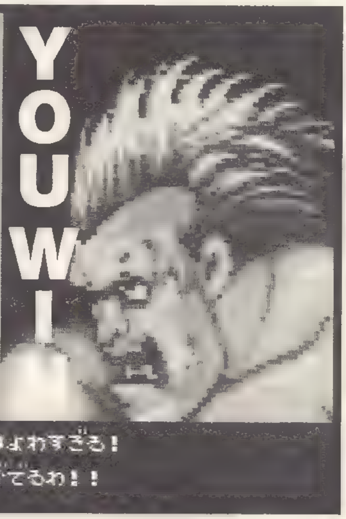
ブランカに確実に勝つためには、跳び込みからの強力な攻撃を封じる必要がある。それには、ブランカを引きつけて下タイガーを出せばいい。ブランカは、なぜか跳び越えようとせずに、下タイガーを防御するしかなくなる。また防御しない場合もあり、その状態が連続で起これば、2～3発で気絶させることができるぞ。気絶させたら連続攻撃を決めて、一気にブランカの体力を奪い取ろう。中間合ではタイガーショットを撃つべきではない。跳び込みからの強力な攻撃が待っているぞ。飛び道具を持つキャラクターは、その硬直時間に気をつけよう。特にブランカはジャンプの素早いキャラだ。タイガーアッパーカットではとても反応できないスピードだ。それがブランカの強さなのだから……。



CPU▶パターンチェック

跳び込みからの攻撃が強力。タメなしで（歩きながら）バーチカルローリングを出したり、ローリングアタックを出す。さらにバーチカル、めくり電撃を仕掛けてくる時もあるぞ。

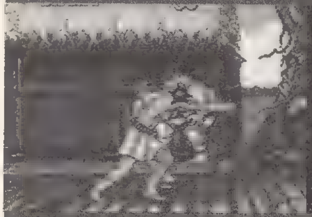
波動拳を引きつけて下タイガーを撃つことが重要。中間合では絶対に撃たないこと。確実に跳び込まれるぞ。常に間合に注意して、闘いを組み立てよう。



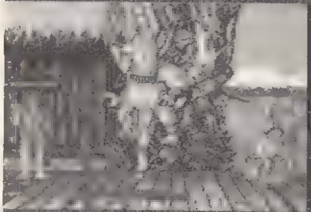
←ブランカの接近には、引きつけて下タイガーを当てる。ブランカは必ず防御するか喰らうしかなく、連続でクリティカルヒットすれば、気絶に追い込むことができる。でも上タイガーは無意味だぞ。

←ブランカを気絶に追い込むことができたら、三段攻撃を決めるなり四段攻撃を狙うなり、投げるなり、好きにしてやろう。気絶といえばやっぱり連続攻撃をたたき込むのが理想なんだけどね。もう投げ技なんて時代じゃない。

←弱下タイガーで牽制してブランカを転ばせる。やはり間合を考えてタイガーショットを撃たないと、簡単に跳び込まれてしまうぞ。そしてブランカの着地に、強足払いを重ねて転ばせよう。弱、中の足払いはやめよう。



←また、転ばせたブランカに対して、立ち強パンチを落とすのも返し技の1つの手段。サガットのリーチは、とても長く信じられない間合でもヒットする。逆にサガットを相手にする場合は、注意が必要だ。



←ブランカの跳び込みは、タイガーアッパーカットを引きつけて出せばOK。逆に引きつけずに出すと、相討ちの危険性がある。タイガーアッパーカットの無敵時間は、とても短いから注意が必要だね。

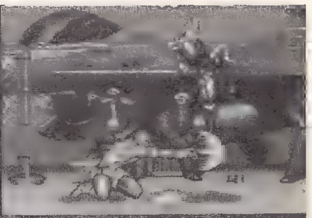
←ローリングアタックはなぜか、立ち弱キック連打で返せてしまうぞ。タイガーアッパーカットやタイガーショットでも返せるが、タイミングが合わないと当然喰らってしまう。どの技でも[illegible]。

←ローリングアタックに返し技を出さなかった場合、当然防御することになる。ブランカのローリングの着地に下タイガーを重ねて体力を削ろう。防御するだけじゃ、体力の削られ損だね。常に反撃を考えよう。

SAGAT VS GUILE

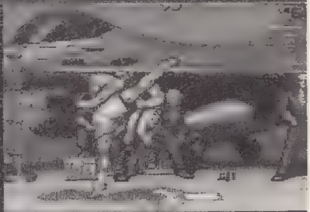
CPU戦パーフェクトハンティング

必勝秘伝 タイガーアッパーで決めろ!!



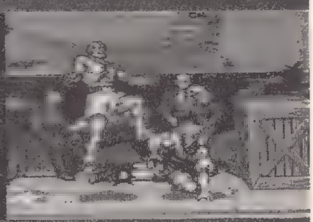
→下タイガーでガイルを牽制して跳び込みを誘おう。間合を考えないとガイルの跳び込みを許してしまうが、下タイガーはガイルの跳び込みを誘う有効な手段だ。[illegible]反応して跳び込んでき[illegible]

→とにかくタイガーアッパーカットを炸裂させよう。しかしこの技は昇龍拳と違い完全無敵ではない。無敵時間はあるのだがとても短い。引きつけることが大切なのだ。なぜなら無敵なのは出始めのみだから……。



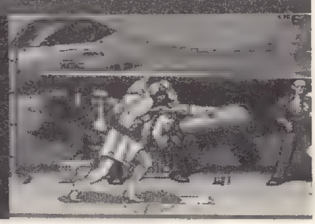
→なにも無理にタイガーアッパーカットを出す必要などない。立ち強キックでも跳び込みを返すことは可能。コマンドが間に合わないと思ったら素直に基本技に切り替えることも覚えよう。[illegible]な判断力を持て。

→[illegible]反応してサマーソルトキックを空振ってくれたが、サガットがタイガーアッパーカットで反応させると、ソニックブームで返してくれる。リュウ・ケンのようにはいかないぞ。



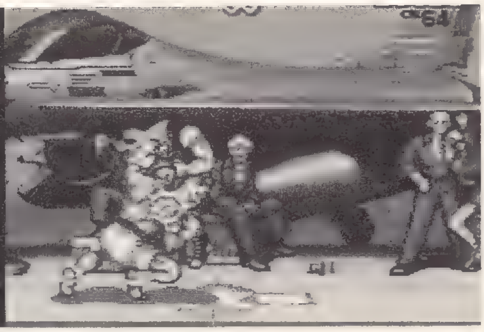
→ソニックブームで着地時に反撃を喰らってしまうことになる。しかもタイガーアッパーカットは無敵技ではないから、サマーソルトキックで当てられる危険性がないわけではない。とにかくやらないにこしたことはない。

→ガイルの接近には投げを狙う意図があるぞっ!! しゃがみパンチなどで牽制して接近をやめさせ間合を広げよう。サガットにとって相手に接近することは、あまりいいゲーム展開とはいえないぞ。



→タイガーで跳ばせてタイガーアッパーカットなどで落とすというパターンを崩さずに、闘っていこう。この基本さえ崩さなければ負けることはない。タイガーアッパーカットは無敵技ではないということも忘れるな。

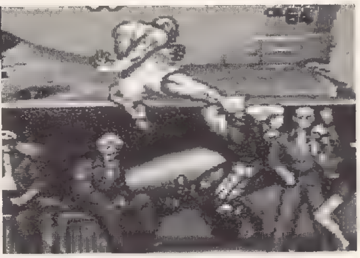
他のキャラと同じように、下タイガーで跳ばせて、タイガーアッパーカットを炸裂させよう。また、タイガーアッパーカットが難しいなら、立ち強キックでもいいぞ。

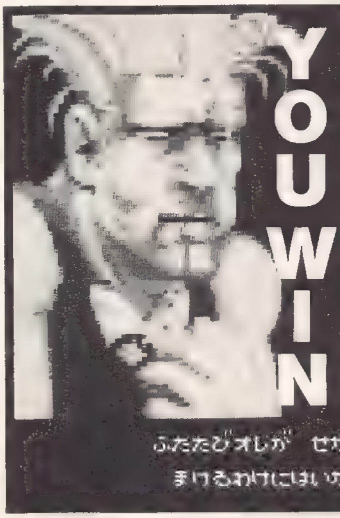


下タイガーをメインにして闘いを組み立て、ガイルの跳び込みを確実に対空防御を決めよう。対空防御はタイガーアッパーカットが強力で、1番ベストなのだが、コマンド入力に自信がなかったり、これは怪しいな、と思うようだったら、立ち強キックに切り替えてもいいぞ。無理にタイガーアッパーカットで決める必要はなにもないのだ。確実に返す、それだけを考えて返し技を出そう。しかし上タイガーは足元に取り返しようのない大きなスキを作り出し、ガイルのドラゴンスイープを喰って転ばされてしまうぞ。上タイガーは遠間合の時に、フェイント(?)で使うぐらいでよしておこう。たとえ中間合でも転ばされる危険性がある。ガイルの足技のリーチをナメてはいけない。

CPU▶パターンチェック

サガットの跳び込みはすべてサマーソルトキックで返されてしまうぞ。またタイガーアッパーカットを近間合で出してもサマーソルトキックは空振りしてくれないから注意だ。





ガイルに対して確実に、タイガー、タイガーアッパーカットを出せれば必ず勝てるキャラだ。タイガーアッパーが間に合わないと思っても意外とヒットするものだ。

ふたたびオレが せかいいちになるまで
まけるわけにはいかないのだ!!

必勝秘伝 ケンの動きを冷静に判断せよ

必殺技で攻めてくるケンを倒すにはやはり、必殺技のスキを突くのがいい。反撃のチャンスは波動拳の硬直時間と、強昇拳の着地だけと思った方がいいぞっ!!

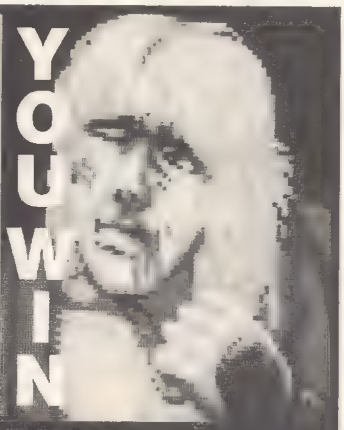
スタート直後のケンのパターンを見極め、最初からケンに対して確実な返し技を狙おう。必殺技だらけでスキだらけと思うだろうが、繰り出す技が技だけに、クリティカルで喰らってしまうと気絶させられてしまう。それがサガットであっても何も変わることはない。特にサガットは長身のキャラクターだから、強昇龍拳が2発入ってしまう。他のキャラよりもより大きなダメージを喰らってしまうのだ。しかしケンの攻撃を確実に防御していき、正確に返し技を出していけば何も問題はないぞ。そのうちケンが怒りだして強昇龍拳を連発し始め、より反撃しやすくなる。

ケンと闘う場合は、常に冷静であること。ケンが熱く激しい攻めをするからといってサガットも熱くなる必要はない。

CPU▶パターンチェック

最初から強技を狙って攻めてくる。防御が甘いと簡単に気絶させられてしまうぞ。ケンのファイティングスタイルは強技と必殺技だ。スキが大きいとはいえ、意外にも手強い相手だ。

返し技を確実にして、ケンのスキを突き一気に攻め込もう。しかし無謀な跳び込みは確実に返されるから絶対にやめよう。攻撃のチャンスは必殺技の後にある。

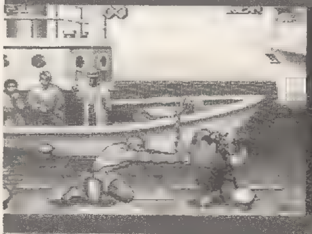


←最初のケンの行動を見て反撃に移ろう。何度か(何十回か？)プレイすればケンの動きがわかるようになるぞ。意外に簡単な動きだから必ず覚えてしまおう。竜巻旋風脚が来たら、タイガーアッパーカットを決めるべし。

←リュウと同じように、波動拳の硬直時間に跳び蹴りを当てよう。硬直時間はリュウよりもケンの方が長い。絶対にケンの方が返されにくい。跳び蹴りの先を当てるようにして当てるといい。連続攻撃は難しい。

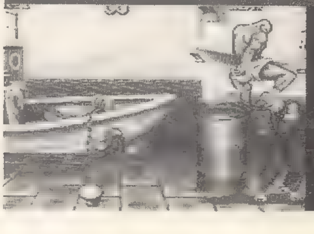
←誰が対戦相手だろうと、跳び込みはタイガーアッパーカットをヒットされて返す。早めに出せば立ち強キックでも十分返し技として成り立つのだ。でもやっぱりタイガーアッパーカットで決めたいけどね。

←ケンは竜巻旋風脚から強昇龍拳を連続で出す時がある。強昇龍拳を確実に防御して、ケンが落下してくるところにタイガーアッパーカットをヒットさせよう。大ダメージを与えればゲーム展開も楽になる。



←ケンの起き上がりに下タイガーを当てて体力を削ろう。うまくすればケンにクリティカルでヒットするぞ。タイガーアッパーカットからのダウンならば、気絶させることもできるのだ。ケンの反撃を許すな。

←ケンが急に暴れ出す時がある。(後半)このモードに突入すると何をやり出すかまったくわからない。強昇龍を始めとした必殺技なら返し技を出していけばいいが、地獄車にだけは注意したい。気をつけろ。



←しかし、落ち着いてさえいれば、ケンはサガットの敵ではないぞ。ケンが熱い闘いを展開してこようが、サガットは常に冷静でいるべきだ。確実に返し技を決め、スマートに勝ちたいところだ。それがサガットだ。

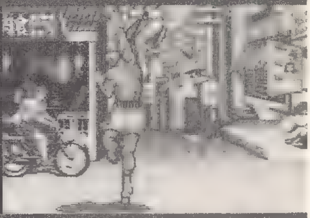
SAGAT VS CHUN-LI

CPU戦パーフェクトハンティング

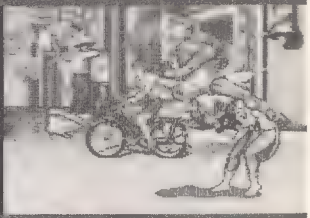
必勝秘伝 跳び込みを確実に対空防御

対空防御はタイガーアッパーカットを決めればいい。逆にいえば他の返し技は、返せるかどうか怪しいので必然的にタイガーアッパーに頼ることになるだろう。春麗を撃ち落としてしまおう。

春麗の跳び込みに対しては、早目に出すのがいい。また逆にギリギリまで引きつけても可。早目に出せば春麗が技を出す前にヒットする。引きつけた場合はサガットが無敵のうちに春麗に当たり両方とも安全だ。



春麗の新技の気功拳。リュウ、ケンの波動拳や、タイガーショット同様に硬直時間が長く、サガットの跳び蹴りなら簡単に決めることができる。2発セットで撃ってくることがほとんど。2発めを先読みして攻撃だ。

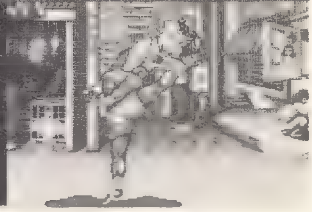


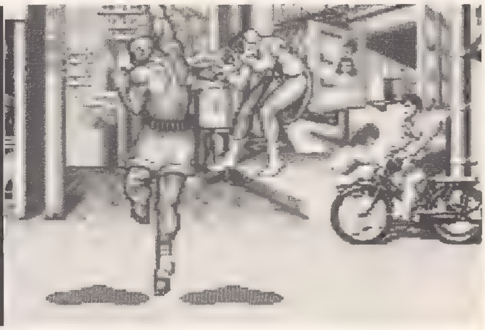
百裂キックも気功拳同様にスキだらけの必殺技だ。跳び蹴りから攻撃をかけて連続技を決めよう。気功拳の場合はタイミングしか許れないので連続技を狙うのは難しいが、百裂の場合は間合を許れるから狙いやすいぞ。

下タイガーで跳ばせてタイガーアッパーで決める。基本パターンも春麗には決まりやすいのだ。春麗のジャンプはとても高いからタイガーアッパーが間に合うぞ。読まれていたら当然反撃されるけど。

春麗は壁を使った三角跳びも心得ている。より高く跳んで高い位置から攻撃をしてくるぞ。下をくぐって登り蹴りを狙えるぞ。他のキャラと同じで何も問題はないっ!! 滞空時間が長いということは危険が多い。

春麗は返し技（対空防御）をマスターするのに1番の練習相手となるはずだ。必ずマスターしよう。タイガーアッパーカットをヒットさせて大ダメージを与えてしまえ。しかしタイガーアッパーは無敵じゃないぞ。





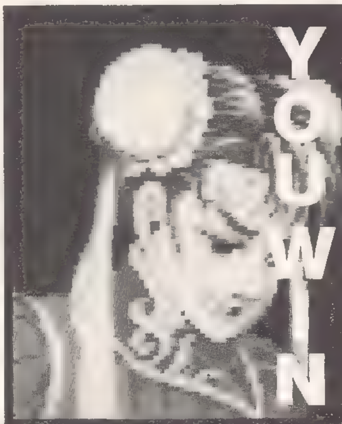
跳び込みがメインの攻めだけに、タイガーアッパーカットの出番が多くなるはずだ。しかしタイガーアッパーは無敵ではない。強につけて出そう。

タイガーアッパーカットで跳び込みを確実に返せれば何も問題はない。ただ引きつけてタイガーアッパーカットを出さないと、相討ちになる可能性がある。タイガーアッパーカットの無敵時間は一瞬しかないこと（出始めのときだけ）を忘れてはいけないぞ。

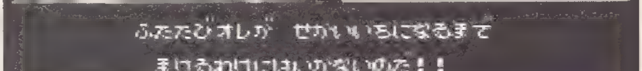
春麗は特に下タイガー等で牽制しなくても、勝手に自分から跳び込んでくるキャラだ。あえて危険を冒して下タイガーを撃たなくてもいいのだ。硬直時間に跳び込まれて攻撃を喰らうことはかなり減るはずだ。新必殺技である気功拳もスキだらけ、楽勝で跳び込んで春麗に反撃しよう。百裂キックも同じように跳び込みのチャンス。この場合は間合を調整できるので連続攻撃を狙いやすい。当然打点は低めに狙うことだ。

CPU▶パターンチェック

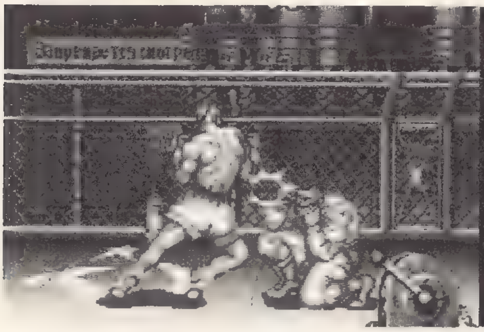
キャラクターの設定通り？身のこなしを生かした攻撃を得意としている。やたらに跳び込んで攻撃してくるぞ。またハメまがいの連続攻撃も決めてくる場合もあるぞ。



自分から跳び込んでくる相手だけに、タイガーアッパーカットをいかに正確に出せるかが問題になってくる。立ち強キックではちょっと怪しいからタイガーアッパーがいい。



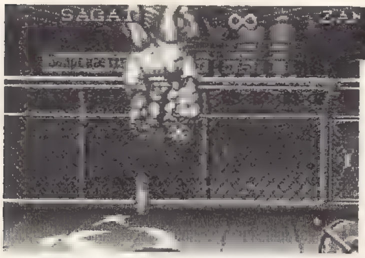
必勝秘伝 基本技のリーチを生かせっ!!



サガットの長いリーチを生かしてザンギエフを攻めまくろう。接近してタイガーアッパーカットでザンギエフの体力を削ることもできるぞ。接近はよくないけど

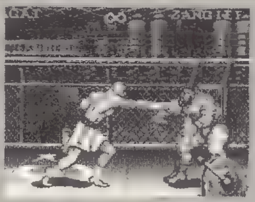
できるだけ接近戦を避けて基本技のリーチギリギリで闘うといいぞ。中間合がベストといえるだろう。相討ちになる場合も考えられるが、スクリューで大ダメージで取られるよりもよっぽどいいだろう。また弱のタイガーアッパーカットをザンギエフに連続で防御させて、体力を削りまくることもできる。タイガーアッパーカットを連続で出せるのならこのパターンで倒すことも可能（場合によってはクリティカルでヒットしてザンギエフを転ばせることもできる）。しかし接近戦になるわけだから、スクリューパイルドライバーの危険は常にまとわりつくことになるが……。

どうしても勝てないというのなら、縦ジャンプキックで倒すこともできる。ハメ技っぽいけどね。

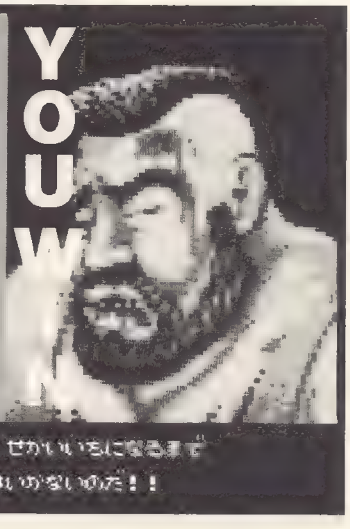


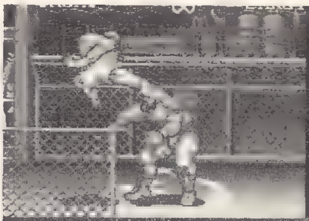
CPU▶パターンチェック

たとえ相手がCPUのザンギエフとしても、対戦プレイと同様に接近戦を挑んでくるはずだ。接近を許すと必ずといっていいほどスクリューで取られてしまうぞ。接近はだめだ。

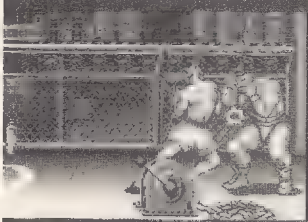


接近さえ許さなければ、スクリューパイルドライバーを使われる心配はない。上下タイガーで牽制しつつ攻めていこう。サガットにとってザンギはカモにすぎない。

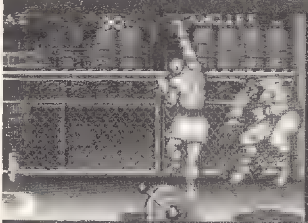




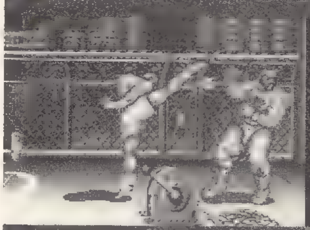
←サガットでザンギエフに勝つ[illegible]
だけなら、縦ジャンプキックだ[illegible]
けしていればいい。しかしそれ
は勝つためだけの手段にすぎな
いのだ。勝つだけの闘いははっ
きりいって見苦しい。あまりお
すすめできない。



←[illegible]
[illegible]
ーカットを連続で当てまくり[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]



←[illegible]
[illegible]
[illegible]
まえる。転ばせてしまえばサガ
[illegible]
[illegible]
[illegible]



←[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
ドライバーの危険はないが、基
本技だけに相討ちも考えられる
けどね。

←[illegible]
[illegible]
カーで牽制しつつ、サンギエフ
[illegible]
でも結局はサンギエフを固める
ことになるんだけどね。下タイ
ガーに反応して跳んできたら[illegible]

←タイガーアッパーカットでザ
ンギエフに反撃をブチ決めてや
ろう。しかしザンギエフのジャ
ンプは低くアッパーカットでは
慣れないと返しにくいかもしれ
ない。コマンドの正確さと反応
速度を高めろっ!!

←タイガーショット、タイガー
アッパーカットのタイミングを
極めて、反応できるようになろ
う。特にザンギエフはそれが決
めにくいキャラクターだ。ハイ
スピードダブルラリアットも忘
れず警戒しよう。

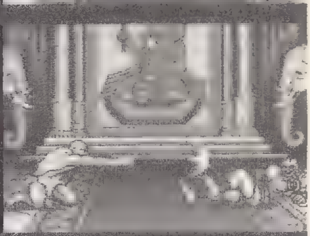
SAGAT VS DHALSIM

CPU戦パーフェクトハンティング

必勝秘伝 下タイガーが勝利への道……

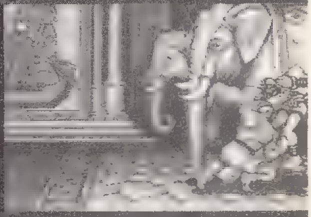
→上タイガーを使わずに、下タイガーを使って攻めていこう。とりあえずはスライディングなどの反撃を喰らうことはない。しかし上タイガーを使うとスライディングがきてしまう。転んでも文句は言えないぞ。

→必要以上接近することはないが、遠くで闘うよりも少しでも近づいてタイガーアッパーカットを決めた方が効果が高い。上下タイガーなどで牽制してダルシムを崩してしまおう。近づいた方がいいよね。

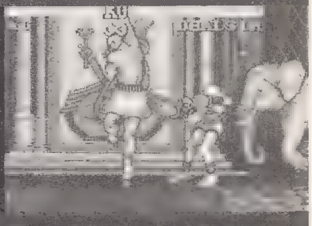


→下タイガーならばスライディングに対して攻撃も防御を同時にできるぞ。しかしそれが上タイガーでは、スライディングを喰らってスッテンテンと転んでしまう。誰も文句は聞いてくれないぞ。

→ダルシムは手足が伸びたりして異常なリーチがありズルいキャラクターだが、防御力はとても低く設定されている。一度攻め込んでいけば一気に気絶に持ち込むことができる。気絶させたら当然……。



→連続攻撃を決めてあげよう。四段攻撃を（三段攻撃でもいいけど）決めてさらにダルシムから体力を奪ってしまおう。とにかくチャンスと思ったら一気に攻めたてろっ!! ダルシムははっきりいって強いぞっ!



→ダルシムが跳び込み（ドリルキックや頭突き）を仕掛けてくれば、タイミングよく引きつけてタイガーアッパーカットを決めてやれっ!! 他の返し技はとりあえずやめた方がいいぞ。相討ちもありえるからね。

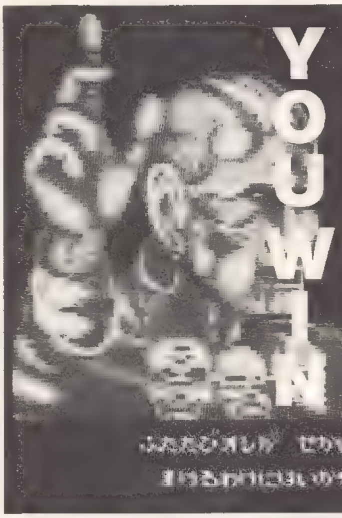
→しかし、相手がダルシムだろうが、誰であろうが、タイガーアッパーカットは無敵にはならないぞ。引きつけて無敵時間中に当てるようにしてタイガーアッパーを撃ち出そう。それが一番返し技を喰らいにくい。

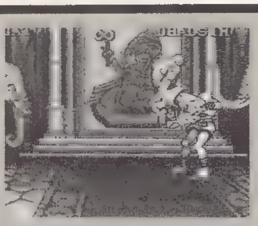
ダルシムを確実に倒すには上下タイガーでの牽制が重要になってくるぞ。しかしただ単に上下タイガーを出しているだけでは勝つことはできないぞ。

相手はCPUのダルシムとはいえ強敵だ。後先を考えない攻撃はいたずらにダメージを増やすだけだ。常に間合とタイミングを考えて返し技を出していこう。しかし返し技を狙っているだけでは、いつまでたっても攻撃のチャンスをつかむことはできない。上下タイガーで牽制しながら攻撃のチャンスをこちらから作るしかない。ダルシムに上下タイガーで牽制する場合、間合を考えずに上タイガーを撃つことはやめよう。足元がスキだらけになってしまう技だけに、スライディングがヒットしても文句はいえないぞ。スライディングには下タイガーで攻めるのがいい。すべり込まれようが、下タイガーが止めてくれるぞ。下タイガーばかりというのも、ちょっとイージーだけどね。

CPU▶パターンチェック

ダルシムの動きは非常につかみずらい。ある程度パターンがあるだろうが、はっきりいってわかりにくい。知らない間に体力を奪われている場合が多く、意外な強敵だ。





強敵といえども、移動力と防御力が低くそこに突け込めば、あっさりと勝つことができる。しかもサガットの攻撃力は高い、攻めまくって一気に倒そう。

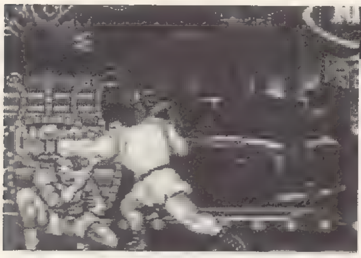
SAGAT VS BISON

必勝秘伝 攻撃のポイントは下タイガー

下タイガーをメインに攻めるのだが、最初からいきなり連続攻撃をしかけることができる。跳び蹴りから[illegible]撃を狙い気絶に追い込み一気に攻めろ!!

とにかくメインは下タイガー、CPUのバイソンはタイミングよくターンパンチで返してくることがないので、恐れずにタイガーショットを撃ちまくろう。

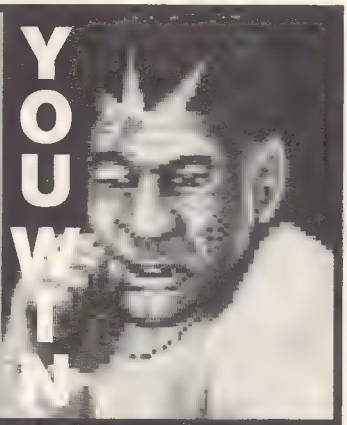
最初に跳び蹴りからの連続攻撃が決まれば気絶する可能性が高い。気絶させたらリュウ、ケン同様に強タイガーアッパーカットで体力を削りまくることができる。連続でタイガーアッパーを撃ちまくれるのならこれだけでバイソンを倒すことができるぞ。パターンにさえハマってしまえばバイソンは楽勝できる相手なのだ。もしこのパターンにハマらなかった場合、ダッシュ技のラッシュ等のスキを突いて反撃を試みよう。中足払いから崩していくのが自然なパターンだ。反撃を恐れず返し技を出せっ!!



CPU▶パターンチェック

気絶してしまったら、強力な連続攻撃が待っているから、それだけは絶対にさけたい。ためなしダッシュ技ラッシュにも気をつけなければいけない。とりあえずしゃがんで待て。

バイソンは待ちではなく攻めプレイでガンガンくる。特にダッシュ技のラッシュが恐ろしいが、中払いで牽制して反撃をのチャンスを自分のものにしよう。



おまえはよわすぎる!
あくびがでるわ!!

←基本的には、下タイガーショットを核に攻撃を組み立てていけばいいのだけれど、いきなり跳び蹴りを狙うのもいいぞ。こうすれば、次の攻撃に続けられ大ダメージを与えられる可能性がある。

←いきなりの跳び蹴りが決まると、[illegible]タイガーアッパーカットがヒットする。[illegible]

←運よくタイガーアッパーカットで[illegible]

←当然、[illegible]のくらいの[illegible]強タイガーアッパーカットを、一回でもガードさせられる位置。この位置だったら、アッパーカットを出しているだけで勝てるぞ。

←[illegible]とらに喰らってしまうと、やる[illegible]しながらチャンスを待ち、しゃがみ中足払いで反撃だ。

←ガードしながらチャンスを待って、バイソンが手を休めた時や、ラッシュのパターンが読めた時には、中足払いの連打でOKだ。ただ、絶対に無理をしてはいけないぞ。一瞬で気絶させられちゃうのはヤダよね。

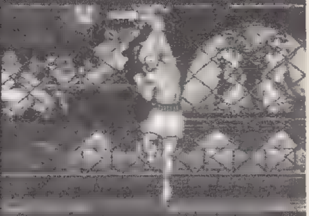
←ダッシュストレートはしゃがんでいてもヒットするのは常識だが、ダッシュアッパーなら背の高いサガットでも、しゃがんでいれば当たらないぞ。バイソンがダッシュアッパーをしてきたら、しゃがんで転ばせよう。

SAGAT VS BALROG

CPU戦パーフェクトハンティング

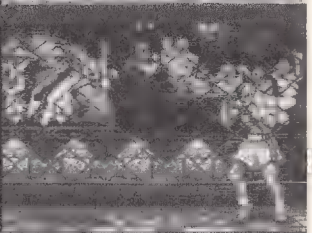
必勝秘伝 対空防御にすべてを賭けろ!!

→スタート直後は、とりあえずバックジャンプをして、壁を背にして、バルログを待とう。壁を背にすることで、バルログの動きにある程度（本当に少しだけ）動ける範囲を限定することができる。

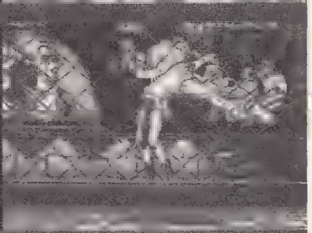


→壁を背にして待っていれば、バルログは必ず攻撃のために接近してくるのだ。それまで落ち着いて待ち、タイガーアッパーカットで攻撃しよう。[illegible]

→バルログの起き上がりに[illegible]（当然ここではバルログに対して攻撃の意図はない）、バックスラッシュを誘おう。[illegible]



→バックスラッシュをうまく誘えたら着地と同時に[illegible]接近して投げてしまえっ!! 他のキャラクターでも基本的に同じパターンが通用する。結局バルログは[illegible]



→しかしサガットの移動速度はかなり遅いのだ。[illegible]スラッシュを誘い投げてしまうことは難しい。でもサガットの移動速度が速かったら、はっきりいって強すぎのキャラになっちゃうよな。

→バルログ得意のフライングバルセロナアタック（イズナドロップでも可）はタイガーアッパーカットを早めに出して落としてしまえばOKッ!! だ。引きつけて[illegible]

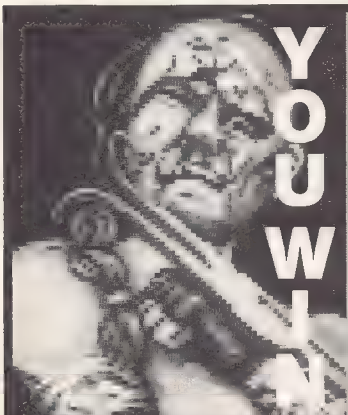
→[illegible]パターンは、まず反応できないと思[illegible]と跳び蹴りの的にしかなれない。[illegible]

CPUのバルログは「ストII」の時よりもかなりパワーダウンしたといえる。自らスキを作り出してくれるのだ。タイガーアッパーが出せれば必ず勝てる相手だ。

CPUのバルログは前作に比べて、跳び込みに反応しやすくなり、完全無敵ではないタイガーアッパーカットでも十分対応できる。1度転ばせてしまえば、跳び蹴りからバックスラッシュを誘い、着地に投げを決めることができるぞ。しかしサガットの移動速度は遅い。他のキャラのように連続でこの技を決めることは難しいぞ。それでもバルログは跳び込みからの攻撃がメインなことに変わりはない。跳び込みをアッパーカットで落として、バックスラッシュ投げのパターンに持ち込もう。バルセロナやイズナドロップは早めにタイガーアッパーを出せば反撃させることはない。逆に引きつけると、イズナで取られたり、バルセロナで返されたりする危険性が高いぞ。注意せよっ!!

CPU▶パターンチェック

バルログの攻めの基本は跳び込みからの攻撃だ。跳びまくって、反応速度が遅いと返し技を出しにくい。ローリングクリスタルフラッシュを思いついたように出してくる時もあるぞ。



タイガーアッパーカットで転ばせてしまえば、バックスラッシュパターン持ち込むことができる。バルログはとても弱いキャラクターだ(CPU)。サガットなら楽勝できるぞ。

必勝秘伝 上タイガーのスキを突けっ!!

上タイガーは足元に大きなスキを作ってしまう。特に対サガット戦ではまったくの無意味だ。下タイガーをメインに戦おう。下タイガーなら安全だ。

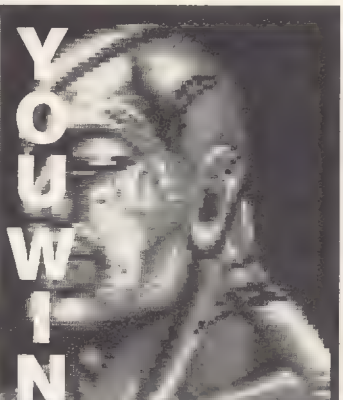
グランドタイガーショット（下タイガー）は、対サガット用に開発された必殺技と思っていいだろう。サガットは跳び込まれる間合以外で下タイガーを撃ちまくっていれば楽勝できる相手だ。相手の動きに関係なく下タイガーを撃っていれば、勝手に喰らって気絶してくれるぞ。気絶させたら基本通りに連続攻撃を決めよう。しかしこういった攻撃のチャンスを適当に処理していると、対戦プレイで非常に困ることになる。

下タイガーはとても有効な必殺技だが、上タイガーはまったく使えない必殺技と思って使わない方がいいだろう。足元にとても大きなスキを作ってしまうからだ。下タイガーをクリティカルで喰らってしまうことがほとんどだ。絶対に使うなっ!!

CPU▶パターンチェック

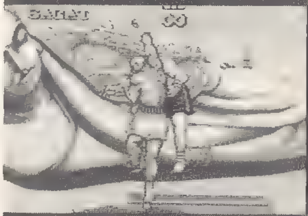
サガットに跳び込むと、必ずタイガーアッパーカットで返されてしまうぞ。しかも攻撃力も高く、喰らったらシャレにならないダメージが待っている。危ない技だ。

下タイガーを撃ちまくっているだけでもなんとかなるが、それじゃちょっと怪しい。相手の上下タイガーの硬直時間も反撃のチャンスだ。跳び蹴りを決めろっ!!

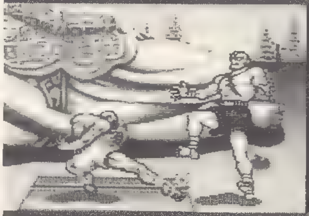


←CPUサガットはとにかくスキの大きな上タイガーを撃ってきてくれるぞ。下タイガーを撃ってサガット（当然CPUの方ね）にヒットさせよう。上下のタイガーショットが相殺することは絶対にない。

←逆に上タイガーを試しに撃ってみよう。CPUサガットが下タイガーを撃ってきたら、クリティカルでヒットしてしまうのだ。だから、絶対に上タイガーは撃ってはいけないぞ。わざわざ反撃の機会を与えることはない。



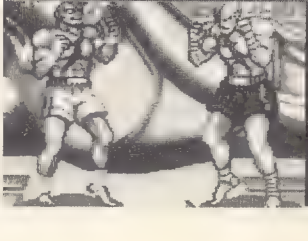
←サガットの跳び込みに対しては、タイガーアッパーカット以外は使わない方がいいだろう。サガットのジャンプは小さく、跳び蹴りも下向きだ。少しでも無敵時間のあるタイガーアッパーカットがベストだ。



←CPUサガットの動きはムダなものが多い。特に立ち強キックを連続で空振る時が最大ともいえる。転ばせてしまうチャンスだ。転ばせた後に弱タイガーを重ねることを忘れるな。基本中の基本だ。

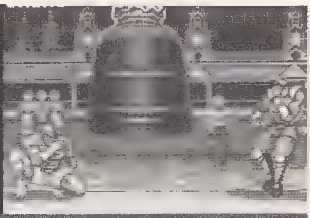
←上下タイガーショットのスキを突いて跳び蹴りを狙うといいぞ。連続攻撃につなぐことは難しいが、タイガーショットの硬直時間攻撃の狙い目。確実に攻撃を当てて少しでも相手の体力を奪おう。

←CPUのサガットは楽勝できるだけに、タイガーアッパーカットをガンガン狙って当てていこう。サガットを使う以上、タイガーアッパーカットをマスターしてカッコよく闘おう。CPU相手ならなおさら。

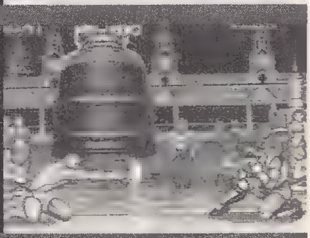


←相手を気絶させるのはいいが、自分はしないように。サガットの強力なタイガーアッパーカットの怖ろしさは、サガットを使っているキミが一番よく知っているはずだ。確実な闘いを展開していこう。

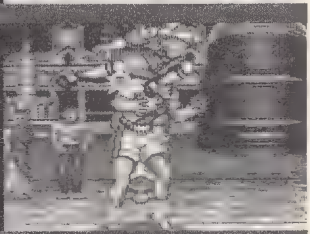
必勝秘伝 帝王に挑む時がやってきた!!



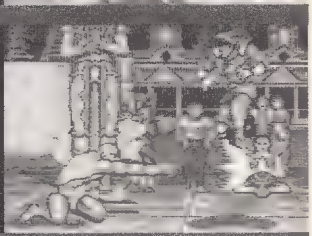
→ベガとの闘いは最初の行動が後の展開を（要するに勝敗）決めてしまう場合がほとんどだ。よく考えて行動し、常にサガットのペースで闘いを進めていくべきだ。ただでさえ運の要素が強いというのに……。



→下タイガーを撃ち出す時はタイガーアッパーカットを出せるようにしておくべきだ。ヘッドプレスは反応は不可能だが、普通の跳び込みに対しては、まだ反撃のチャンスはある。素早く反応せよっ!!

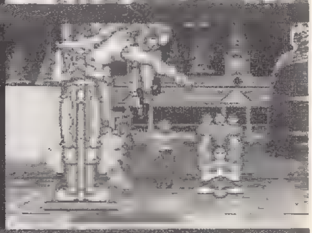


→このベガとの闘いにおいて、タイガーアッパーカットを撃てないということは敗北を意味するもの。サガットの基本技の中にはベガに対する有効な対空防御はない。まったく勝てないとはいいきれないが……。



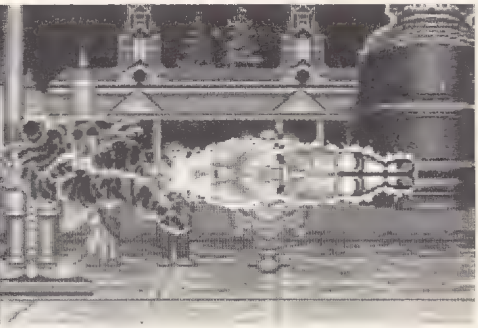
→下タイガーをヘッドプレスで狙われたら、防御することはかなり難しい。しかし反撃のチャンスはここに生まれる。防御できなければ、必ずサマーソルトスカルダイバーで追い討ちをかけてくるぞっ!!

→下タイガーを撃った後にヘッドプレスを喰らっているのなら、タイガーアッパーカットでサマーソルトスカルダイバーをブッ飛ばしてしまえる。ベガを転ばせるチャンスでもある。転ばせた方が絶対に有利だ。



→また、うまく防御ができた場合は（タイガーを撃った後はムリだぞ）ただ落下してくるだけだ。すかさず登り蹴りを決めてしまおう。しかしあまり遠くに着地しようとしているのなら、かまわない方がいい。

→ベガを転ばせたら、タイガーショット、タイガーアッパーカットを使って闘おう。反撃を怖れずにこのパターンに持ち込め。ベガは最強の強さを持っているキャラクターだ。これが一番確実なのだから……。

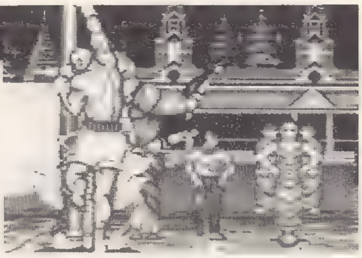


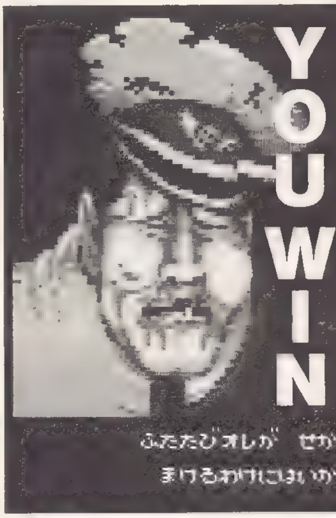
ヘッドプレス覚悟で、下タイガーショット→タイガーアッパーカットで攻撃していく。ヘッドプレスが来てもタイガーアッパーカットで反撃できるぞっ!!

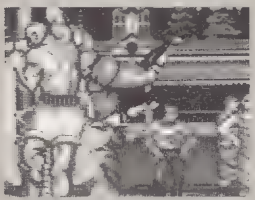
基本通り、タイガーショット→タイガーアッパーカットで攻めるのが確実でいいぞ。しかしこの状況に持ち込むためにはベガを転ばせることが必要だ。ベガとの闘いは、（ベガを）転ばせてから始まると思っていいだろう。ただタイガーショットを撃っていてもベガに簡単に跳び込まれてKO。またヘッドプレスを喰らってしまうこともある。ヘッドプレスはクリティカルで入ると必ずスカルダイバーが次に来るから、ここでタイガーアッパーカットを出してベガを転ばせることができるぞ。ベガが転んだら起き上がりを狙うようにタイガーショットを撃つ。ベガが反応して跳び込んでくれたらタイガーアッパーカットを決めてしまえっ。正確に必殺技を出せればこの繰り返しで勝つことができる。

CPU▶パターンチェック

ベガの基本技は強力でリーチが長い。しかもベガの動きをマスターしていても、必ず勝てるとはいえないキャラだ。はっきりいって運の要素が強い。必殺技も超強力だ。







CPUベガに勝つためには冷静かつ正確な判断と素早いパッド操作が要求されるのだ。ベガの動きを見極め、返し技を狙っていこう。相手は帝王、地上最強の格闘戦士だ。

VEGA VS RYU

CPU戦パーフェクトハンティング

必勝秘伝 強足払いを誘うのが無難だ

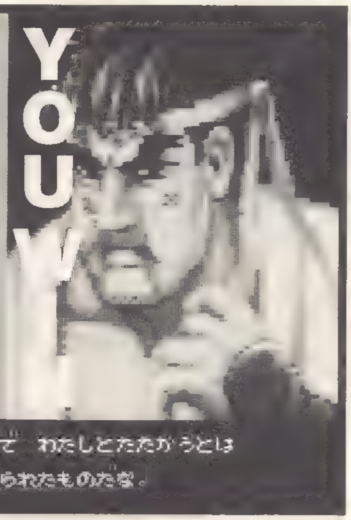
ベガのジャンプは滞空時間が長いので、CPUのリュウの波動拳を跳び込むのが難しい。跳び込めても、キックを当てる位置が悪いとヒドイ目にあうぞ。

CPUのリュウに対して一番ベガが不利なのではないだろうか。リュウに攻撃をするには、波動拳を跳び越さなくてはならないが、ベガのジャンプは滞空時間が長く、リュウの硬直が解けてしまって返し技が間に合ってしまうことがままあるからなのだ。だけど、ベガだってベストのタイミングで跳べば、反撃がこないうちに攻撃することができる。しかし、通常技での三段攻撃がないベガにとっては、かなり苦しくなることはまちがいないぞ。それがイヤな人は、弱パンチを出すと誘われて強足払いを出してくることを利用して、タイムオーバーまでねばるとか動けないうちに転ばせるとか投げる、というパターンを使ってみよう。間合が少し難しいかもしれないけど。

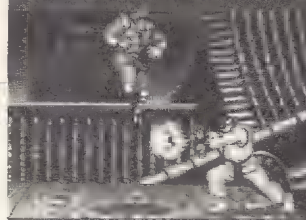
CPU▶パターンチェック

CPUリュウの完璧な対空技の前にベガの跳び込みはほとんど返されてしまうのだ。ベストのタイミングで跳んでも、蹴りを当てる位置が高いと喰らい投げや昇龍拳が待っている。

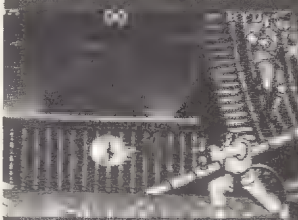
強足払いを誘って投げる。これを繰り返していればそのうち勝てるが、ちっともおもしろくはないぞ。しかし、それ以外のことをやろうとするとろくな目にあわない。



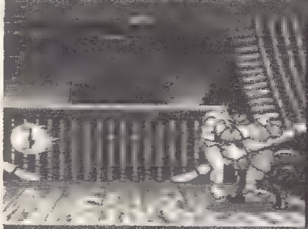
←スタート直後、リュウが壁際に下がっていくので、少しずつ追いかけていこう。ほとんど動かなくていいはずだ。そして波動拳を撃ってくるのを、とりあえず待つ。近すぎず、遠すぎず。間合が大切だ。



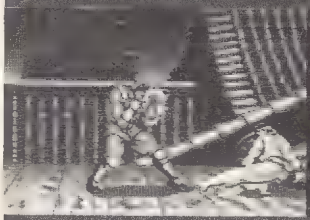
←そして波動拳を撃ってきたときには、まず1発めは垂直ジャンプでかわそう。ベガの場合、この1発めの波動拳をガードしていては、2発めの波動拳のスキに跳び込みきれない。確実に垂直ジャンプでかわせるように。



←2発めの波動拳を撃ってくると予想して、そのわずかなスキに跳び込んでいこう。波動拳を見てからでは絶対に間に合わないので、自分を信じて跳び込め。ただしタイミングが悪いと、反対に落とされてしまうので注意。



←跳び込むことに成功したら、跳び蹴りを出さないで、リュウの目の前に着地する。そして、その直後にリュウを投げてしまえばいい。もし投げをミスして、波動拳の硬直時間が終わってしまうと昇龍拳を喰らうこともある。



←立ち弱パンチの連打で、リュウの強足払いを誘い出すことができるぞ。これを使えば、いろいろな場合でこちらの攻撃・反撃のチャンスをつくることが可能だ。CPUとはいえ、リュウは強い。チャンスを逃すなよ。

←その強足払いをギリギリの間合で空振りさせる。この大きなスキに、歩いて近寄っていって投げてしまおう。アセッてタイミングを間違えたりして、逆に足払いを喰らわないように。そんなに難しいことではないはず。

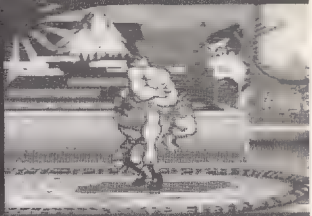
←強足払いを誘い出すときの立ち弱パンチ連打の時に、十字キーを後ろに入れてためておく。こうすれば、ダブルニープレスを当てることもできる。よくばって連続攻撃をしようとすれば、逆に投げ返されることも。

VEGA VS E.HONDA

CPU戦パーフェクトハンティング

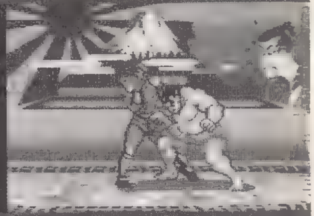
必勝秘伝 跳び越して投げてしまえ

→スタートしたら、まずは1歩踏み込んでいく。それから跳び込んでいこう。本田のちょうど背中側、つまり真後ろに自分が落ちていくようにしよう。こういうカンジで、くぐっていくのがまずは基本中の基本。

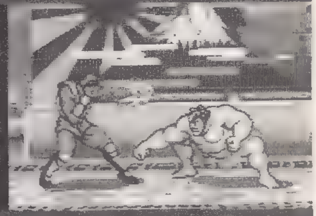


→そのまま、左側に向けて投げてしまう。ちなみに右側に向けて投げてしまうと、壁際なだけにあとが続かなくなりがちだ。また、本田の起き上がりのスーパー頭突きやスーパー百貫落としにも気をつけていきたい。

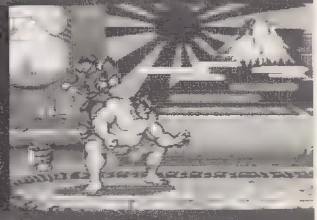
→そしてまた背中に回りこんで……と、繰り返していこう。この、跳び込むタイミングと間合が実は非常に重要だったりする。ちょっとでも間違うと、パワフルスモーレスラーのいい稽古台にされてしまうぞ。



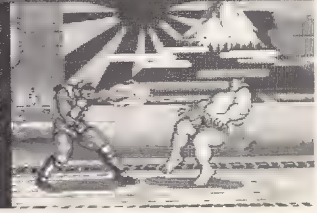
→このように、跳び込む間合が近すぎると立ち強パンチで、遠すぎるとふり向きざまの攻撃であっけなくやられてしまうぞ。こんなことにならないためには、とにかく何度もやってみることだ。正確な間合を覚えよう。



→今度はタイミングのおはなし。跳び込むタイミングがちょっとでも遅いと、起き上がりにスーパー頭突きを当てられることがある。あんまり早くてもダメ。起き上がりに投げられたり、いきなりつかまれたり……となる。



→立ち弱パンチ連打で、本田の出足払い（しゃがみ強パンチ）を誘い出すことができるのだ。この技も強力ながら、スキが大きい。このスキに近づいていって投げてしまおう。アセって喰らわないように気をつけて。



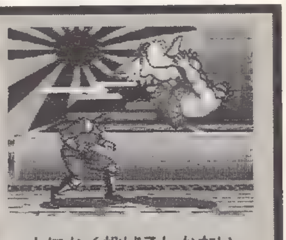
→スーパー頭突きは、余裕が持てて確実に出せる立ち弱パンチで返していこう。立ち強キックだと相討ちに。また、サイコクラッシャーアタックも相討ちになってしまう。やはりここは、立ち弱パンチで返すのがいいぞ。

CPUの本田に対して、ベガの技はあまり意味をなさない。スーパー百貫落としに対して、有効な技もない。ここは投げるしかないだろう。

CPUの本田のパターンに対しては、ベガはなかなか辛いものがある。跳び蹴りに対しても返し技がないので、くぐって投げるのが一番だぞ。簡単、というほどではないが少しやれば必ずできるようになるのが「跳び越し投げ」なのだ。CPUの本田に対して背中側に着地するように跳び込むと、強パンチのごっつぁんチョップを空振りしてくれるので、そのスキに投げてしまう、というものだ。書くだけなら簡単だが、実は一度投げたあとに跳び込むタイミングと間合が難しい。早すぎても遅すぎても近すぎても遠すぎてもいけない。こればかりは練習してもらうしかないが、マスターしてしまえば本田に負けることはなくなるだろう。CPUに対してためらわないことだ。

CPU▶パターンチェック

なんといってもスーパー百貫落としが怖い。頭上に落ちてくる時はまったく返し技がなく、ヘタに手を出せばピヨピヨになることすらありうる。ここはおとなしくガードする。

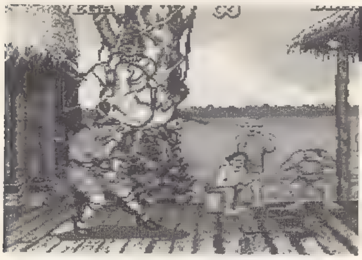


とにかく投げるしかない。何も考えずに跳び越して投げ、跳び越して投げを繰り返していれば、いずれ勝利は君のものとなるだろう。それしか道はない。

必勝秘伝 バックジャンプを誘うのだ!

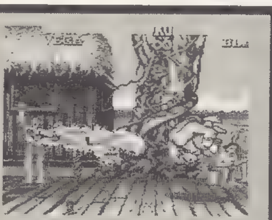
CPUのブランカは、ベガの立ち中キックに反応してバックジャンプをするクセがある。それを利用して壁際に追いつめれば、かなり有利な闘いができるぞ。

CPUのブランカは、ベガの立ち中キックを嫌がっているかどうかは知らないが、なぜかキックに反応してバックジャンプをするクセがある。これを利用しない手はない。壁際までブランカを追いつめてバックジャンプさせ、落ちてくるところ強キックで攻撃しよう。ここで気をつけたいのは、間合が近すぎるとブランカが跳び蹴りを出してくるということだ。跳び蹴りを出されるとベガの攻撃では勝てないので、間合の見切りはキチンとすることだ。それをしばらく繰り返すとジャンプしてくるようになるので、後ろに回り込んで投げてしまえ。注意点としては、ブランカに跳び込まれた時に、返し技を出さないことだ。ブランカの攻撃はベガよりも判定は強いのだから。

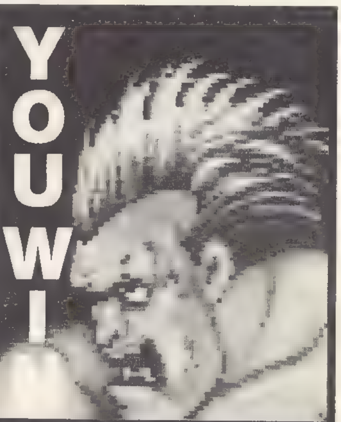


CPU▶パターンチェック

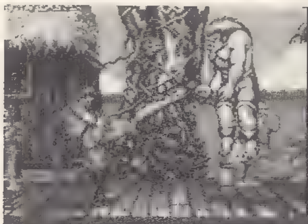
怖いのはバーチカルローリングアタックだ。ベガにとって、これを至近距離で出されると非常に辛いものがある。あらかじめ予想ができれば、サイコで返すこともできるんだが。



ブランカに勝つためには、立ちキックで誘うことと投げることだけだ。ローリングアタックを予想できればサイコクラッシャーアタックで返すことができるぞ。

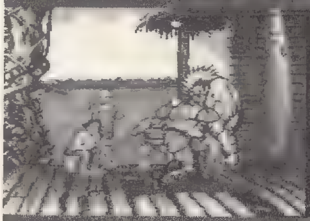


そのていどのうでで　わたしとたたかうとは
みくびられたものだな。

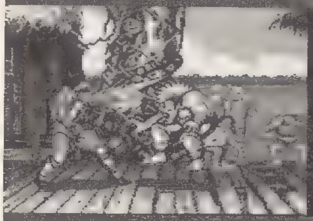


←スタートしたら、まずは立ち中キックを出してみよう。これによって、バックジャンプを上手に誘い出していこう。一応、CPUのブランカはこれでハメていけば勝つのは簡単。されど勝負の世界、油断は禁物だぞ。

←そのまま壁際まで追いつめていこう。それからまた、バックジャンプを誘い出す。そこを強キックで攻撃していこう。壁際で戦っていると、バックジャンプもジャンプも同じに見えるかもしれないけどね。とにかく攻撃だ!

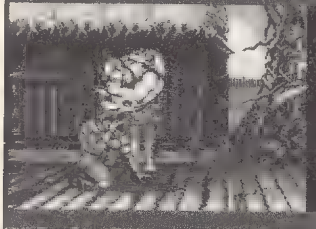


←ブランカの体力が減ってきたら、ジャンプしてくるのを上手に狙って、背中に回り込んで投げてしまうのがいいだろう。もし失敗すると、ジャンプのときに出してくる技を喰らってしまうことも。落ちついていこう。

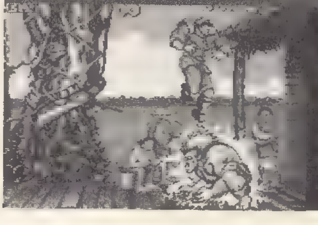


←ローリングアタックは、弱パンチかしゃがみ弱パンチで返していこう。ちなみにサイコクラッシャーアタックでも返すことはできるが、すばやいローリングアタックを反応しきれるとは限らないので、弱パンチで。

←ローリングアタックに、もし反応しきれずにガードした場合、ガードの後ダブルニープレスを出していくのもいい。ただし、逆にガードされてしまうとそのまま噛みつかれたりするので、慎重にいきたいところだ。

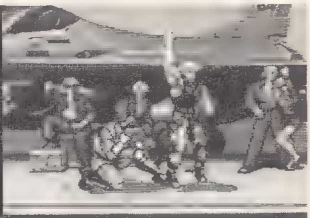


←バーチカルローリングに対して、ベガには有効な返し技がないので辛いところだ。ここはひとまずガードをして、次なる反撃のチャンスを待とう。サイコクラッシャーで一応返せるには返せるが、至難の技だぞ。

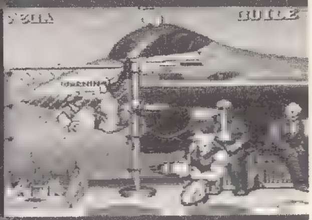


←エレクトリックサンダーに対して、ヘッドプレスをやってはいけない。相討ちになってしまうぞ。もっとも有効な返し技は、ホーバーキック(しゃがみ強キックのこと)だ。ただ硬直時間の長い技なので、多用は避けよう。

必勝秘伝 これまた跳び越し投げだ!



→スタート直後は、落ちついて様子をみるべし。ジャブ→ジャブ→アッパーのパターンの時は、すかさず投げてしまおう。まずはこういうスキから突いていくのだ。とにかくCPUのガイルは強い。心してかかれ。

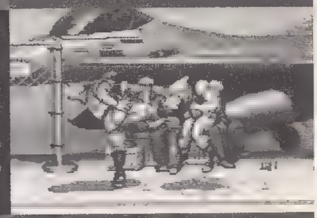


→ガイルが強の足払いをしてきたときは、1回転めをガード。そして2回転めを出してくる瞬間の大きなスキに、ダブルニープレスを当てるのだ。当然、ガードしている間にキチンと十字キーでためておくように。

→一度投げることができたら、ちょうどガイルの背中側に落ちていくように跳び込んでいく。この「ちょうどガイルの背中側に」というのが案外ムズイ。これはもう、慣れで間合とタイミングをつかむほかないぞ。

→その微妙な間合とタイミングをつかむことに成功すれば、サマーソルトキックを空振りさせてから投げることができるぞ。一度「慣れ」で間合とタイミングを覚えてしまえば、この快感の、とりこになってしまわれるのだ。

→当然のことながら、間合をミスったりタイミングを間違ったりすれば、サマーソルトキックのえじきになるだけだ。CPUのガイルには、通称「ソニックサマー」「サギサマー」なんて技もある。これについては後で。



→跳び込みに対しては、立ち強キックで攻撃するのがいいぞ。ガイルのそのアメリカ人らしい（？）長い足を生かしての跳び蹴りには警戒が必要。確実な返し技で対応していきたい。反応が遅れてもあせらず、ガード。

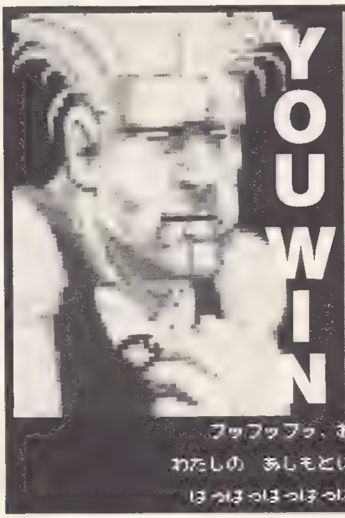
→ソニックブームにヘッドプレスで跳び込むのは、やめた方がいい。恐ろしいことに、サマーソルトキックがくるからだ。この理解を越えたソニックブーム→サマーの連係を、「ソニックサマー」「サギサマー」と呼んでいる。

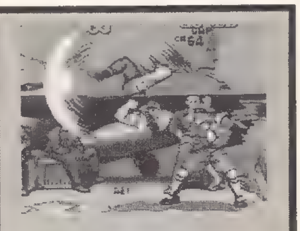
CPUガイルもベガにとってはイヤな相手だ。ソニックブームを跳び越すと、当然のように返し投げが来る。ここはやはり投げのお世話になるしかないだろう。

CPUガイルのパターンにつけこむには、まず投げることだ。投げに持ち込むには、スタート直後の弱パンチ→強パンチのコンビネーションをしゃがんでガードし、リフトアッパーを空振りさせよう。そのスキにガイルを投げ、起き上がる前に背中側に着地するように跳び越してみよう。間合とタイミングさえ完璧なら、CPUのガイルは必ずサマーソルトキックか強足払いを空振りするので、再び画面中央に向けて投げる。あとはそれを繰り返すだけだ。パーフェクトも夢じゃないのだ。その他に有効な手段としては、強足払いに対するダブルニープレスやサイコクラッシャーアタック、跳び込みに対する立ち強キックなどが考えられるだろう。相手を先に動かすことが大事なのだ。

CPU▶パターンチェック

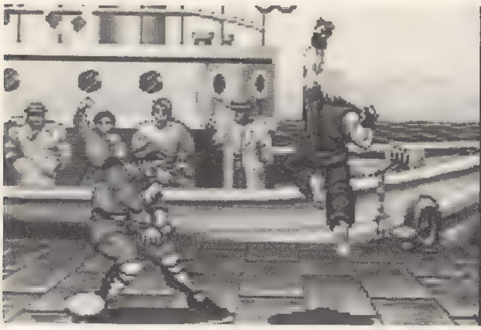
CPUガイルといえば恐いのがサマーソルトキック。この図式は「ターボ」でも通用してしまうので、ソニックブームを撃つ時には絶対に跳び込まないことを憶えよう。





CPUに対しては、ハメまがいの跳び越し投げをやってもおこられないので、どんどん活用しよう。それではものたりない人は、身を持ってガイルの強さを知ってくれ。

必勝秘伝 強昇龍拳はスキだらけだ!

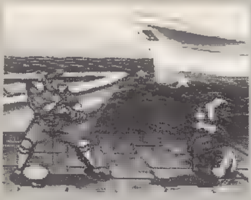


ベガにとって、CPUのケンは連続攻撃のカモだ。今まで地道に闘ってきたベガにとって、いいストレス解消の相手となるぞ。キャンセル技の練習をしよう。

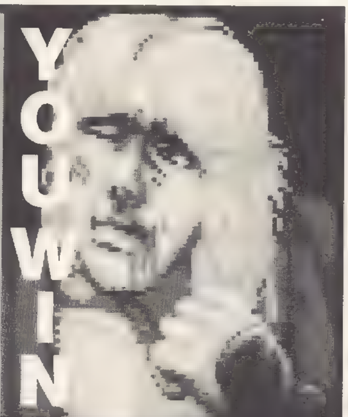
CPUのケンは、あいかわらずの昇龍拳野郎なので、昇龍拳の落ちてくるスキを狙って弱パンチキャンセルのダブルニープレスを当てよう。うまくいけばケンはピヨッてしまい、さらに連続技を入れることができるぞ。それ以外には、ケンの遠めからの跳び込みに対して立い強キックを当てる以外、何もやってはいけない。歩いてきたケンにうかつに手を出せば、必ず昇龍拳か足払いがくる。CPUの特権なので、これはしょうがないぞ。やはり、CPUのケンの動きを待ってから返し技を当てるようにしていかないといけない。波動拳を連発してくる時は、あまり跳び込まない方が無難だ。強昇龍拳で撃墜されても文句はいえないぞ。ベガに対しての戦法としてとにかく待つことが重要なのだ。

CPU▶パターンチェック

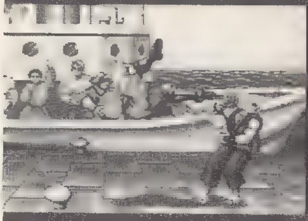
CPUケンといえば、こちらの手足を狙って出してくる昇龍拳だろう。こんなの読みを使わなくちゃ当てられるわけがないのに、CPUは当然のように出してくるから困る。



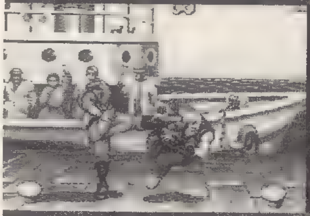
いきなり竜巻旋風脚からの昇龍拳に連続技を当て、ピヨらせたところを投げる。そのあとに強キックでも当てればまた昇龍拳モードになるので、再び連続技だ。



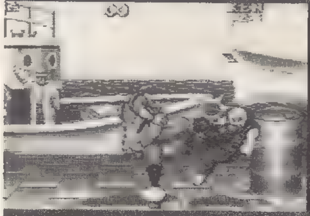
←ケンのスタート直後のお決まりのパターン、竜巻旋風脚→強昇龍拳を待とう。そして、強昇龍拳が落ちてきたところに弱パンチを当ててやるのだ。あわててモロに竜巻施風脚や強昇龍拳を、連発で喰らわないように。



←そのまま、しゃがみ弱パンチ→しゃがみ弱パンチ→立ち弱パンチ→ダブルニープレスと、連続攻撃を入れれば、ケンをピヨらせることができるぞ。べつにここで一気に攻めきれなくても、反撃のチャンスは十分にある。



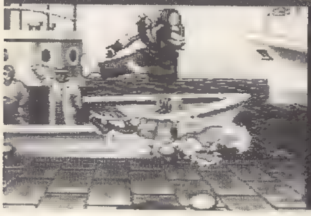
←ジャンプをくり返すようなパターンになったら、遠めの間合から立ち強キックで攻撃しよう。間違っても弱キックはいけない。こちらの弱キックが当たる間合ということは、ケンの跳び蹴りを逆に喰らうってことだ。



←垂直ジャンプにも、遠めの間合からの強キックが有効な攻撃となる。なぜこういう場合に強キックがいいかというと、ベガの強キックの判定は他のキックに比べて上の方にあるからだ。早めに出すことも忘れずに。

←間合が近いと、何の技を出してもケンの跳び蹴りの方が勝つことになってしまうので注意が必要。さっきもいったとおり、ベガの立ち強キック(シャドーミドルキック)の判定を活かして、無駄に体力を削られるな。

←波動拳を連発してくる時には、リュウと同じように攻めていこう。後ろの方からガンガン押していけ!! 安全策としては、波動拳をすべて離れた間合でかわし、CPUのパターンが変わることを待つこと。



←サイコクラッシャーアタックを出すと、必ず返し技が来るので避けた方がいい。ただの跳び蹴りにすら勝つことは難しいのだ。いくら悪のオーラを持つ帝王とはいえでも、これはつかりは仕方がないのだった……。

VEGA VS CHUN-LI

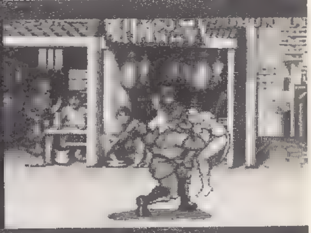
CPU戦パーフェクトハンティング

必勝秘伝 三角跳びを誘って投げよう

→スタート直後は、とりあえず様子をみるべきだろう。踏み攻撃（鷹爪脚）がくるようなら、まずはガードだ。ヘタな間合でガードもせず、踏まれっぱなしなんてことのないように。落ち着いていけば、絶対勝てる。

→それから春麗を追いかけていこう。さらに、落ちてきたところを壁際に向かって投げてしまうのだ。あわてて十字キーを反対方向に入れてしまわないように。もし反対方向に投げたとしても、あまり負ける心配はない。

→春麗の起き上がりに、中の足払い（グランドヒールキック）を当たらないように出してみよう。ちょっと難しいかな？　連射しているだけでもできることもあるが、確実に出したい人、ちょっと遅めに出すのがコツだ。



→なぜか春麗はその中足払いに反応して、起き上がるとすぐにジャンプをする。そしてそこに壁があると、必ず三角跳びをしてくるぞ。これを応用すれば、カンタンにハメて勝つことができる。タイミングを憶えよう。

→そして三角跳びで落ちてくるところを狙って、もう１度壁際に向かって投げてしまおう。あとはこの繰り返しだけで楽勝。でもやっぱり、腕に自信のある人はこんなセコイ（？）技は使わずに勝利をもぎとろう。

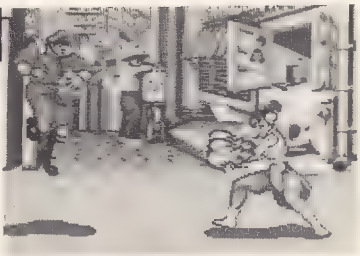
→万が一投げのタイミングが遅れてしまうと、春麗の反撃が来ることになるぞ。あまり間合をつめすぎても、突然投げてきたりするので油断できないのだ。ちなみにスピニングバードキックは、しゃがみパンチで落とせ。

→立ち弱パンチで春麗の中足払いを誘い出すこともできる。あまり近い間合で誘い出すと、逆にこちらが中足払いを喰らうことに。この立ち弱パンチ連打の中足払いで、春麗を身動きさせないのも手だぞ。

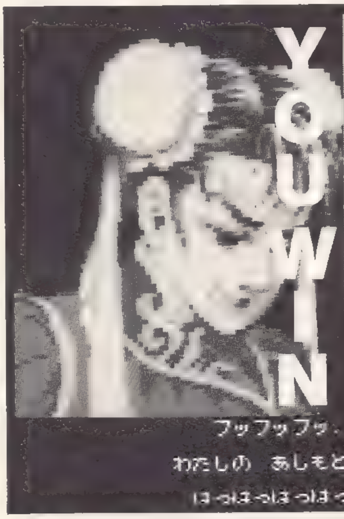
CPUの春麗は、ベガの中足払いに反応してバックジャンプをするが、壁際でそれをやると三角跳びをしてくるので、投げてハメてしまおう。

CPU春麗は、気功拳を連発してくるだけでベガにとってはイヤな存在だった。そんな時はヘッドプレスで一度攻撃して、パターンが変化するのを待とう。春麗が踏みつけてきたら、それをガードして落ちてきたところを壁際に投げてしまおう。そして、春麗が起き上がる時に中足払いを当たらないように出す。すると、春麗は三角跳びをして逃げるので、落ちてくるところを待ち構えて再び壁際へ投げてしまおう。これを繰り返すだけで勝つのは簡単だ。というか、それ以外にはたいして有効な方法がないのだ。間合が近い時に立ち弱パンチを出しても、中足払いを誘えるだけなので、よくてダブルニープレスを当てるぐらいしか使い道がない。もはや投げるしかないのだ。

CPU▶パターンチェック

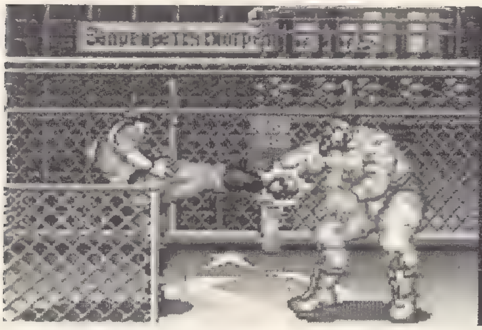


ベガにとってイヤな攻撃は、やはり気功拳だろう。リュウの時と同じように跳び込んでもいいのだが、喰らい投げが怖いのだ。まあ、それを恐れてはいけないけどね。



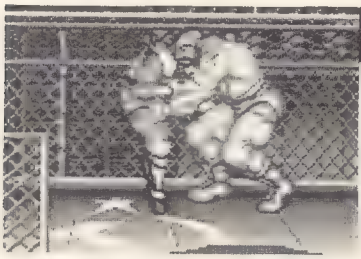
投げる。ベガのCPU攻略は、大半が投げによって成り立っているので、決しておろそかにはできない。たかが投げ、されど投げなのだ。う〜ん帝王のクセに地道だね。

必勝秘伝 立ち強キックのお世話になれ



CPUザンギエフの前進してくるクセを利用して、リーチの長いベガの立ち強キックを喰らわしてやろう。ただし、タイミングはかなりシビアだぞ。

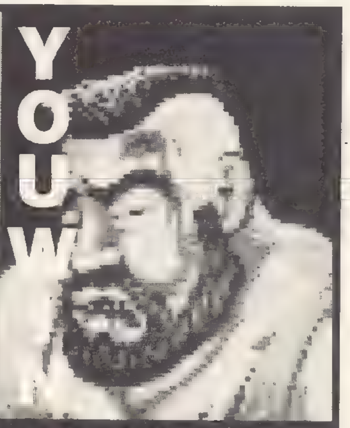
CPUのザンギエフに対しては、とにかく前進を止めることだ。それには立ち強キックが適している。リーチが長く、当たり判定が少し残るので、出している蹴りにザンギエフが勝手に当たりにくるようにキックを出そう。1発キックが当たったら、すぐ垂直ジャンプしてザンギエフの腹に当たるようにキックを出し、着地後すぐに強キックを当てると、ほぼピヨピヨになるぞ。ピヨったあとは、背中蹴りからの連続技にでも挑戦してみるのもいいかもね。しかし、連続技の最後のダブルニープレスを当てたあとすぐに逃げないとスクリューパイルドライバーが来るので手に負えないぞ。時々逃げる間もなく吸い込まれるので注意が必要だ。近づけないようにしていれば、なんとかなるぞ。



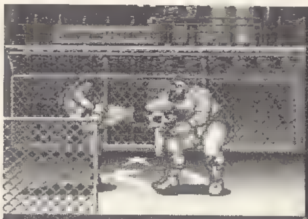
CPU▶パターンチェック

当然、CPUのザンギエフでもっとも怖いのはスクリューパイルドライバーだ。ギリギリの間合で当てようとするあまり強キックを空振りしたりするともう地獄が待っているぞ。

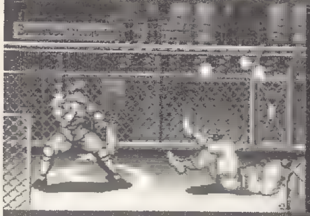
CPUザンギエフは、タイミングさえ憶えてしまえば、単なる連続技の実験台と化すので、ぜひとも強キックを出すタイミングをつかんでくれたまえ。



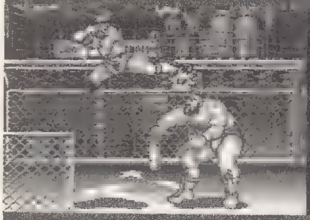
そのていどのうでで わたしとたたかうとは
みくびられたものだな。



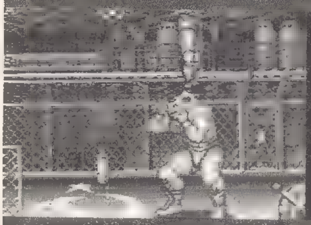
←スタートする前から、強キックを連打しておこう。すると、スタート直後にいきなり1発当てることができるぞ。下手に近づいてもスクリューパイルドライバーのえじきになるだけ。ベストの間合で闘おう。



←タイミングよく、立ち強キックをくり返していこう。これだけでカンタンにピヨらせることができる。ただし、CPUのピヨピヨからの復活の早さは並ではないので、ピヨピヨや星を見てから飛び込むようでは遅い。

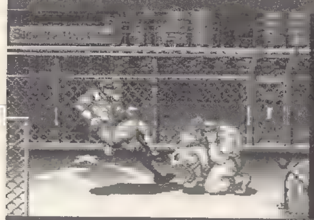


←垂直ジャンプ強キック、立ち強キックと繰り返すだけでも勝つことは可能。ジャンプ強キックのタイミングをミスると、立ち強キックを出そうとした時にいろいろな技を喰らってしまう。タイミングに注意。

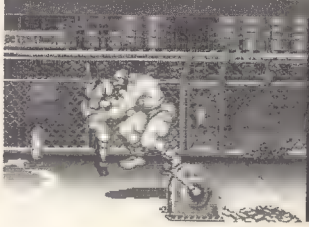


←ヘッドプレスは、ほとんどの場合ガードされてしまう。ところがナカナカ使える技なのだ。ダブルラリアットに対して出したり、スクリューパイルドライバーの間合から逃げたり、直接攻撃以外のところで応用できる。

←サイコクラッシャーアタックは、画面の端に追い込まれて脱出する時くらいしか、この場合使い道がない。他の用途で使おうとしても、あまりいいことやないのでオススメできない。もし当たれば、それはラッキー。



←ダブルニープレスは、絶対にやめた方がいい。ガードされてしまうと、とんでもないことに……そう、クスリューパイルドライバーが来るぞ。もしダブルニープレスが入ったとしても、その間合は非常に[illegible]



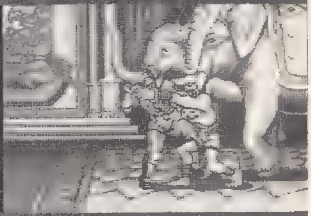
←ダブルニープレスは、技を出し終わったあとの硬直時間がとても長い。特にザンギエフ相手に、ダブルニープレスからの連続攻撃を当てようとしても、それは「無謀」。普通に闘って十分勝てる。アセらずにいこう。

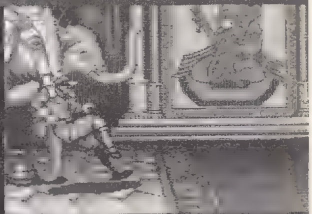
VEGA VS DHALSIM

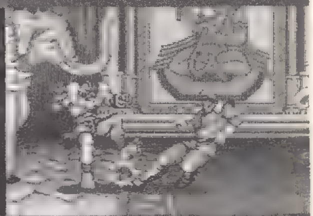
CPU戦パーフェクトハンティング

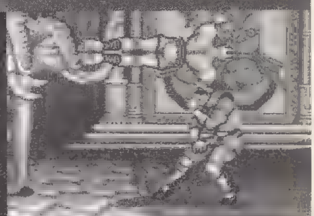
必勝秘伝 ホバーキックがなかなかいい

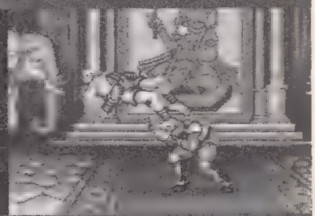
●と、いうわけでホバーキックが有効。ホバーキックは硬直時間が長く、相手にチャンスを与えがちだが、利点は移動をしながらヘッドプレスやダブルニープレスがためられることだ。上手に連続攻撃に持っていこう。

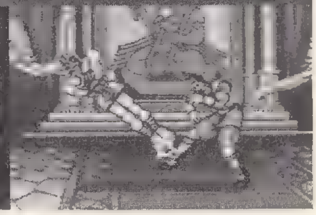

●ダルシムの起きあがりを狙ってホバーキックを出し、もう1度転ばせようとすると、逆にガードされて投げられてしまう。あんまりホバーキックでばかり攻めてもいられない。そのとき合った技を出すようにしよう。


●ダブルニープレスは、ヨガテレポートでかわされてしまうこともある。せっかく連続攻撃を決めようと思っていても、さすがにテレポートされては仕方ない。あまりにもくやしいので、今度は出現位置を狙ってやれ！


●ヨガテレポートの出現地点を狙って、ホバーキックで転ばせてしまえ！　あースッキリした。ヨガテレポートの出現後は、とてもスキが大きいので、これを見逃す手はないぞ。遠慮せずに、ガンガン攻めていこう。


●CPUのダルシムは、体力が減ってくるとドリル頭突きを何回もしてくるようになる。とりあえずはガードだ。ガードをしながら、ドリル頭突きの高さをよく見る。低い位置ならガードしかないが、高い位置なら……。


●ガードしたあと、迷わず投げてしまおう！　低い位置のドリル頭突きを投げようとしても、はっきり言って意味がないのでやめておこう。ヘタすると、ダルシムの連続攻撃などを喰らうハメに……。落ち着いていけ。

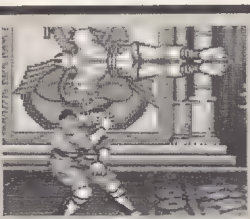

●ドリルキックのときは、無理に投げようとしても攻撃を喰らうだけだ。喰らい投げもできないので、ただひたすらガードに専念するのがいいだろう。ドリル頭突きか、ドリルキックか。冷静に見極めて対処していこう。

●CPUのダルシムに対しては、ホバーキックが結構当たってくれるぞ。ダルシムがボーッと様子を見ているようなら、さっさと滑り込んでしまえ！

CPUのダルシムに対しては今いち有効な方法がない。いきなりホバーキック（しゃがみ強キック）を出すとよく当たって転んでくれるが、起き上がりを狙って連続で転ばそうとするとたいていガードされてつかまれてしまうぞ。普通に攻めるならば、ダルシムの攻撃に合わせていくしかないだろう。ドリル頭突きからのスライディングはガードして投げ、バックジャンプをしてくるようならばサイコクラッシャーアタックで突っ込んでいこう。いきなりのドリルキックはガードしよう。ヨガファイヤーに対してはヘッドプレスが無難かな。跳び込すとヨガテレポートで逃げることがあるが、左右どちらに出現するかよく見て、ホバーキックで転ばせてしまおう。なんとかなるもんです。

CPU▶パターンチェック

ホバーキックを連続で当てようと思うとガードされてせっかんされることが多いが、この攻撃は実は投げより怖いのだ。なぜかというと、それはCPUだからなのだよ。

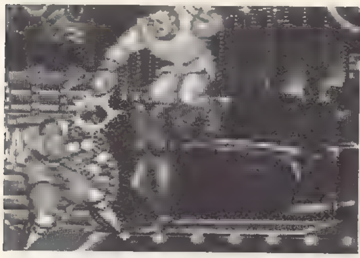


ダルシムに対しては、案外てきとーにやっていてもなんとかなってしまうものだが、確実に勝ちたいなら、相手の行動を待ってから反撃するのがベストだ。

必勝秘伝 しゃがんで待てば楽勝です

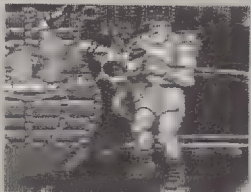
CPUのバイソンには他のキャラでもさんざん書いたようにダッシュアッパーをしゃがんでかわして連続技を当ててやればいいぞ。ただそれだけ。

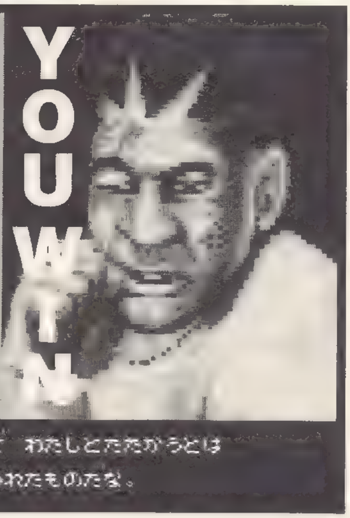
CPUバイソンは一度攻撃を喰らうとヒドイが、しゃがんでダッシュアッパーを待っていればまあ、そんなこともないだろう。で、ダッシュアッパーがきたら、しゃがみ弱パンチ×2→立ち弱パンチ→ダブルニープレスとキャンセル技を当ててやろう。これが決まればたいていピヨってくれるので、バイソンが起き上がる前にホバーキックでタメながら近づいて、ピヨっているバイソンに再び連続技を当ててしまおう。バイソンは体力が減ってくるとダッシュアッパーを連発してくるようになるので、もう一回連続技でも入れてやればだいたい死んでしまうだろうね。連続技を当てるのはめんどくさいよ～という変わり者は、しゃがみ中キックを連打しているだけでもなんとかなる。



CPU▶パターンチェック

跳びパンチからのダッシュストレートがバイソンのウリだ。もしも喰らってしまってピヨると、跳び強パンチ→ボディーブロー→ダッシュストレートの連続技がくるので注意だ。





ひたすらしゃがんで待つ。これにつきる。CPUは文句いわないし、だまってやられてくれるので、感謝の気持ちを込めて連続技でもプレゼントしてやろう。

←バイソンは、しゃがみパンチで押してくることが多いので、これはひとまずガードしよう。はっきり言って「練習台」キャラなので、落ち着いてさえいれば絶対勝てる。とにかく連続攻撃をブチ当ててやれ！

←そのまま待っていれば、必ずダッシュアッパーが来るので、しゃがんでかわすのだ。そこからはお待ちかね、連続攻撃ショーの始まりです。まず手始めにしゃがみ弱パンチを当ててやりましょう。[illegible]

←しゃがみ弱パンチ→しゃがみ弱パンチ、それから立ち弱パンチへと、[illegible]

←そして立ち弱パンチをキャンセルさせて、ダブルニープレスを出す！ さすがにバイソンといえども、これだけの連続攻撃をマトモに喰らえば、かなりの確率でピヨるはず。あとは煮るなり焼くなり、お好きなように[illegible]

←もしも、しゃがみガードをしているときにバイソンが跳び込んできた場合、立ち弱パンチで返す（落とす）のが一番安全で確実。バイソンの跳び込みパンチからの連続攻撃は怖いので、早め早めの対処が大切になる。

←立ち弱パンチでバイソンの跳び込みを落としたあと、しばらくバイソンは空中で無抵抗のままだ。この時に、ガードしながらタメておいたサイコクラッシャーアタックを下から当ててみる。よく燃えてくれるぞ。

←実は、しゃがみ中キックを連打しているだけでも勝ててしまう。バイソンはどうしても足元が弱点になりがちだからしょうがない。でも、徹夜しながら死ぬ思いで書いてきたこの文章を、ムダにはしないでくれェ～……。

必勝秘伝 どこまでもカワイソウな奴だ

▶スタートしたらまず、下がっていくバルログを追いかけて、前に進んでいこう。これが不幸の始まりなのかな？ ホントにどこまでもカワイソウな奴かもしれないなぁ、バルログって。とにかく、追いかけて前進だ。

▶三角跳びをしてくるまでの攻撃は、落ち着いてガードすれば体力を削られることもないぞ。バルログは、その爪とスピードを生かした多くの技を使いこなしてくるので、まずは素早い動きに対処してガードできるように。

▶うまく画面の端まで追いつめることに成功したら、あとは三角跳びをしてくるのを待とう。もし三角跳びをしてきたら、すぐさまくぐって投げてしまえ。三角跳びをくぐっては投げ、起き上がりに跳び込んでいこう。

▶そういうわけで、起き上がりを狙って跳び蹴りで突っ込んでいこう。もしそこで、バックスラッシュをしてきたらオッケーだ。何度も言うようだけど、バックスラッシュは便利だが、その分スキも大きい技なのだ。

▶そのスキに投げる！ これを繰り返せばCPUバルログには楽勝だ。あんまりおもしろい勝ち方ではないかもしれないが、覚えておいて損はないぞ。跳び蹴りで突っ込んで、バク転をポイ。確実な間合をキープしよう。

▶フライングバルセロナアタックは、CPUのバルログに関してはサイコクラッシャーアタックで完璧に返すことができる。バルログが網にはりついている時間に、サイコクラッシャーアタックをためておいて、出す。

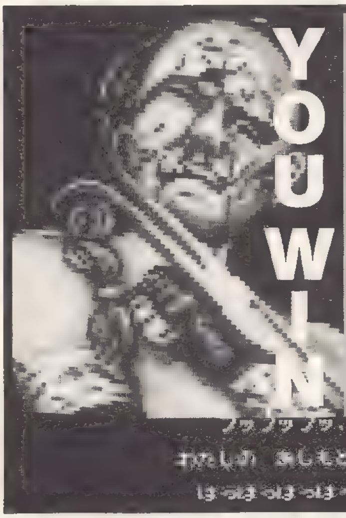
▶ローリングクリスタルフラッシュは、しゃがみ中足払いで返すのがオススメ。しゃがんで出す技なら、まずこちらが勝つ。ただしタイミングが重要。早めに出しておくことだ。一歩間違うと、一方的に喰らうコトに。

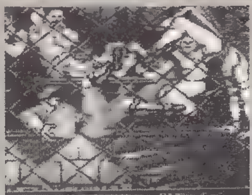
CPUのバルログは、バク転で誘って攻撃、というのはお約束だが、ベガとて例外ではない。スタート直後から何もせずに勝ってしまおう。

さてバルログにバックスラッシュ（バク転）させるまでの方法だが、ベガはちょっと他のキャラとは違うので注意しよう。他のキャラは三角跳びの着地点を足払いで転ばせ、バルログの起き上がりに跳び蹴りを出してバックスラッシュを誘うのだけど、ベガは強足払いがホバーキックなので、三角跳びの着地を狙うと蹴られてしまう。ではどうするかというと、スタート直後に下がるバルログを追いかけていって、バルログが画面端に行きそうになったら跳び蹴り（弱がいいぞ）を出そう。すると、バルログは跳んできて当たるかバックスラッシュをするので、あとはハメてしまうだけだ。なんて簡単なんだろうなあ。バルログって本当にカワイソウなキャラだと思うんだけど。

CPU▶パターンチェック

バルログの跳び蹴りをベガは返すことができないので、おとなしくガードしよう。跳び蹴りから投げにくることはまずないので、安心してガードしてくれたまえ。



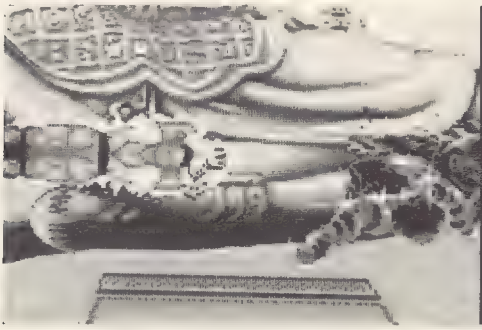


CPUバルログについてはもはや何もいうことはないだろう。バク転を誘って投げ。ただそれだけだ。バルセロナアタックに対しては、サイコクラッシャーアタックだ。

VEGA VS SAGAT

CPU戦パーフェクトハンティング

必勝秘伝 燃やせ！ 悪のオーラ全開!!

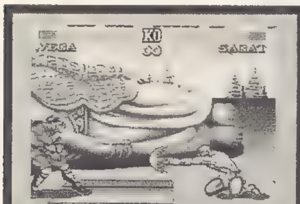


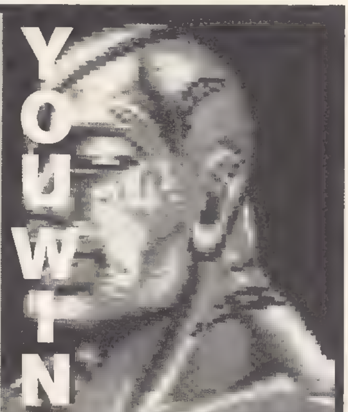
CPUサガットに対して、ベガは強い。なぜかというと、グランドタイガーショットをダブルニープレスやサイコクラッシャーで抜けることができるからだ！

CPUサガットなどベガの敵ではないぞ。スタートしたらしゃがんで待つ。ハイキック（立ち強キック）を2回空振りする時は、ホバーキックで転ばせてしまおう。上段のタイガーショットを撃ってきたら、ヘッドプレスで攻撃しよう。跳び蹴りだけはガードするしかない。そのうち、上下段にタイガーショットを撃つようになるから、上段は下ガードでかわし、下段のグランドタイガーショットの時にサイコクラッシャーアタックかダブルニープレス（強）で攻撃だ！　燃やした方があとを続けやすいので、サイコクラッシャーアタックで攻撃する方がいいだろう。あとはそれを繰り返すだけで勝ててしまう。とにかく待って、グランドタイガーショットに合わせて攻撃だ。

CPU▶パターンチェック

ベガにとってイヤな攻撃は、サガットの跳び蹴りだ。近い間合で跳び込まれた時は、よほど早く反応してサイコでも出さない限り勝ち目はない。無理せずガードすることだね。



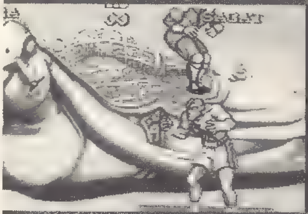


勝つために待つ、そのことは決して悪いことではない。CPUに対しては、圧倒的な反応スピードの差があるのでこのぐらいのハンデがあってもいいじゃないか。

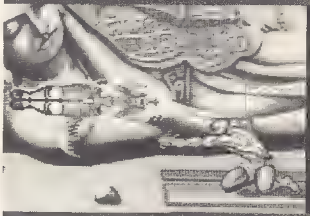
そのていどのうでで わたしとたたかうとは
みくびられたものだな。

←サガットが跳び込んできたらば、早めのサイコクラッシーアタックで燃やしてしまうのがいい。サイコクラッシャータックをためていなかった場合や反応が遅れた場合は、無理にしないこと。おとなしくガー

←ハイキックに対しては、ホーキックで反撃しよう。もしきるのなら、ダブルニープレを当てるのもいい。そこから応して連続攻撃なんて出せるうになったらスゴイぞ。べつできなくてもアセらなくていい



←タイガーショットには、ベトプレスで。ただあんまりタミングがズレてしまうと、撃てきたタイガーショットに当ることもありえるぞ。タイガアッパーカットで落とされるとはないと思うので突っ込め



←グランドタイガーショットを見てから、サイコクラッシャーアタックを撃つ。不思議と間に合ってしまうのだった。また強キックで撃つダブルニープレスも有効。サイコクラッシャーの方が、あとが続けやすいぞ。

←ちょっと遠めの間合の時には遅めにダブルニープレスを出てみよう。きっと当たってくるはず。グランドタイガーショットを引きつけて、自分の目の前にきたらダブルニープレスで跳び越す。そんな感じで。

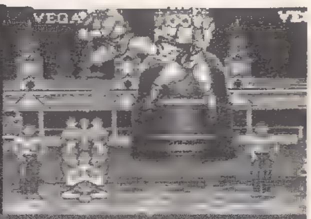
←サガットにどこにもスキが見当たらないのに、わかっていてサイコクラッシャーアタックを出すのはよくないぞ。タイガアッパーカットで、あえなく落とされてしまうのがオチだ。いくら有効技でも、無意味すぎる

←跳び蹴りに対する返し技がないので、この間合の時はむやみに手を出さない方がいい。やはり、わかっていて無駄なダメージを喰らうことは絶対に避けたい。これはCPU戦だけでなく対人戦でもいえることだ。

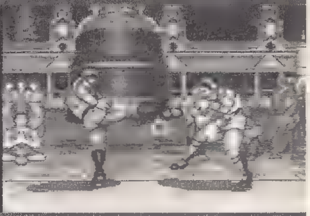
VEGA VS VEGA

CPU戦パーフェクトハンティング

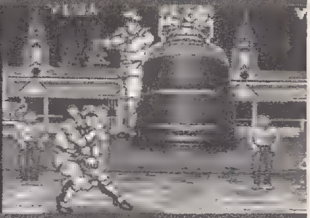
必勝秘伝 垂直ジャンプキックだね!



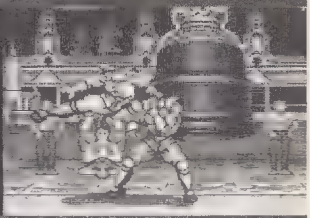
●他のキャラクターと、あまり攻略パターンは変わらない。スタート直後は、とりあえずの垂直ジャンプからいってみるべきだろう。ジャンプ中でもいつでも、常に十字キーで技をタメておくクセがついているといい。



●CPUのベガが、立ちキックを空振りさせる。そのスキを見逃してはいけない。逆にこちらの立ちキックを当ててしまおう。[illegible]のキックがいいぞ。タイミングや間合が悪いと相討ち、最悪の場合は一方的に喰らう。

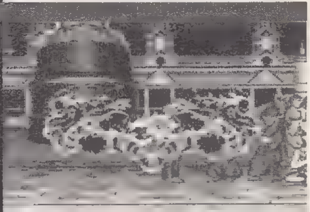


●ヘッドプレスをガードしたなら、相手の落ちてくる場所をよく見て、投げにいくかサイコクラッシャーアタックで燃やすかしよう。サマーソルトスカルダイバーには、文句なしにサイコクラッシャーアタックが有効。

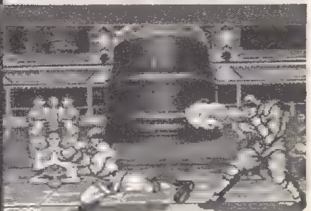


●跳び蹴りに対しては、後ろに回り込んでいって投げるのがベストだろう。同キャラだあ！ーってコトは、投げの間合もまったく同じ。モタモタしていると逆に投げられてしまう。常に早く、早めの対応をしよう。

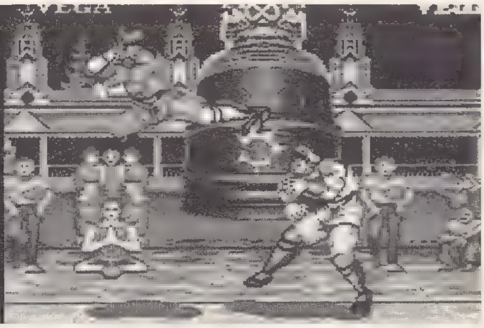
●回り込んで投げるタイミングは、意外とムズカシイ。でも、いった通りモタモタしていると逆に投げられたり、反撃されたりしてしまう。これほどシビアなCPU戦の同キャラ対戦もないかもしれない。頑張れ！



●ちなみにサイコクラッシャーアタックで相討ちになると、両方燃えちゃうの、オモシロイ!? なーんていってる時じゃないぞ。CPUの必殺技連発は、とてもオソロシイ。少しでもいいから、体力で優位に立つように。



●体力的に勝っているのなら、立ち弱パンチ連打でCPUベガの動きを固めてしまうこともできる。これで逃げきるのも手だ。ーおつかれ！ これでCPU戦略はオワリ。ここまで読んでくれて、ホントにアリガトウ!!

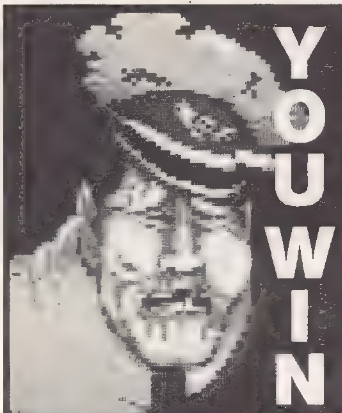


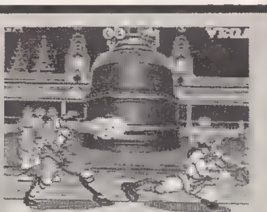
CPUのベガに対して必殺技はあまり意味がないし、地上でキックでも空振りしようものならサイコクラッシャーが怖い。ここは垂直ジャンプキックだ！

CPUのベガに対する時は、地上で技を空振りしないことが条件なので、必然的に垂直ジャンプキックがメインになるぞ。スタート直後などヘッドプレスを返すためにも、前進を止めるためにも有効だ。しばらくこれでダメージを与えると、CPUのベガは跳び込んでくるようになる。そうなったら後ろに回り込んで投げてしまおう。タイミングが結構難しいので練習してみよう。投げでダメージを与えると、いよいよサイコクラッシャーアタックとダブルニープレスを使ってくるようになるぞ。たいていバックジャンプしてから、というパターンが多いので、予想して相討ちにするとか、逃げてしまうとか、いろいろやってみよう。徹夜でプレイした人も、ようやくここで終わるのだ!?

CPU▶パターンチェック

CPUの反応速度と人間離れした必殺技を持ってすれば、こちらがキックを空振りした瞬間にサイコクラッシャーアタックで燃やすことなど朝飯前なので注意しよう。





CPUのベガに勝つには冷静に相手の動きを見てそれに合わせて攻撃することだ。立ち弱パンチでベガの中足払いを誘って固めてしまう手も使えるぞ。

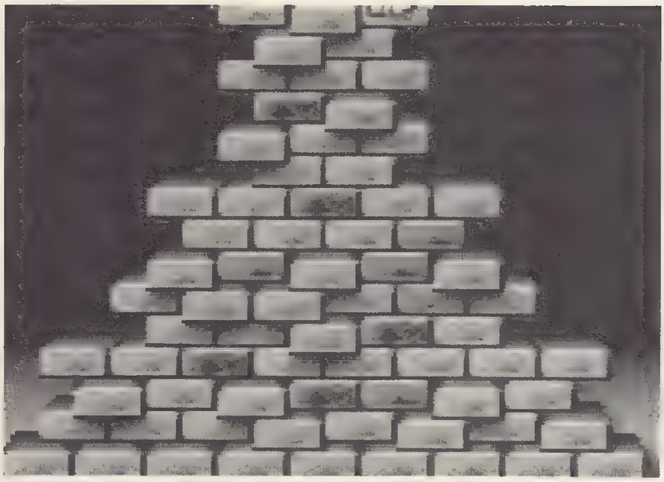
フッフッフッ、おまえなど
わたしの あしもとにもおよばぬ！！
はっはっはっはっはっはっ

クルマ

スマートな技で破壊して高得点を狙え

3戦勝ち抜きごとに出る最初のステージだ。1P側の場合、左の窓→移動して右の窓→車体、というように手順よく、かつ確実に技を決めていくのが高得点のヒケツだ。キャラごとでは、二段技（密着状態だと2発連続で入る技）を使うと簡単で早い。使えないキャラは、中パンチor中キックで攻撃するといい。

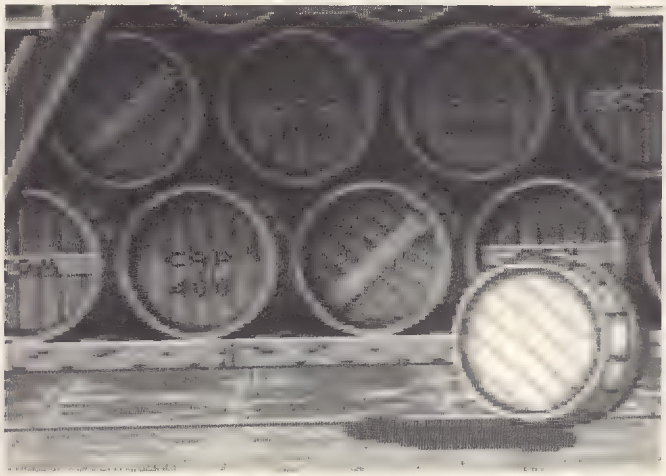
ブロック



キャラごとの多様な連続技を決めていけ

リーチが長いキャラだと片側からすべて壊せる。また二段技を使えば早いが、それよりも連続技を試すのに最適なステージだ。リュウ、ケンなら跳び蹴り→アッパー→昇龍拳、ガイルなら跳び蹴り→立ちアッパー→サマーソルトキックなど、各キャラの常時使うであろう連続技をいろいろ試して、次の実戦に備えようぜ。

タル



落下してくるタルの動きを見極めろ

落ちてくる20個のタルをすべて壊せればパーフェクトボーナス。ほとんどが強攻撃1発で大丈夫だが、たまに固いタルが出てくる。ここではタルの動きを見極めてヒットさせることが重要だ。また2Pでやって対戦？　をしながらタルを壊していくという楽しみ方もある。動きの見極めとスピード攻撃の練習になるぞ。

連続攻撃
R Y U
E.HONDA
BLANKA
G U I L E
K E N
CHUN-LI
ZANGIEF
DHALSIM
B I S O N
BALROG
S A G A T
V E G A

連続攻撃 RYU

波動拳と竜巻旋風脚が大幅にパワーアップしたリュウ。それを使った連続攻撃はより使いやすくなっている。3種類の必殺技を使い分け、相手を一気にKOだ！

跳び蹴り足払い波動

リュウの基本的ピヨらせ技！ユーザーは必ずマスターだ！

跳び込む間合にもよるが、すべての相手に入る便利な連続技だ。ケンでも使えるが、リュウの方が得意。しゃがんでる相手にも入るぞ！

↑低めを狙って強の跳び蹴りを入れる。高めに入ってしまった場合は、すぐ昇龍拳を出せば喰らい投げされることはないが、連続攻撃にはならない。

↑着地したら、すかさず中足払いだ。中足払いを出したらすぐ波動拳の操作をしておく。波動拳は威力、入りやすさから考えて、強で出した方がいい。

↑ちゃんと操作が入っていれば、中足払いの引っ込むアニメーションがキャンセル（なくなる）され、波動拳が出る。この連続攻撃はケンでもできるが、リュウの方が入りやすい。

跳び蹴り足払い旋風

基本的ピヨらせ技その2だ！リュウ専用だが威力は少し上

ブランカ、春麗以外の立っている相手に入る。相手は選ぶが、簡単で威力があり、しかも相手をダウンさせられる連続攻撃だ！

↑低めを狙って強の跳び蹴りを入れるのは、左と同じ。本田、ガイル、春麗を使い慣れている人は注意！　リュウのジャンプ技は出るのが早いので、一瞬遅らせて低目に当てよう。

↑着地したら、すぐに中足払いを入れるところも左と同じ。ここですぐ竜巻旋風脚の操作をしておく。威力を考えると、やはり強で出した方がいいぞ！

↑中足払いの戻りをキャンセルして、竜巻旋風脚だ！　中足払いが当たったおかげで相手は前かがみになっているので、見かけよりは竜巻旋風脚が当たりやすいのだ。

背中蹴りアッパー昇龍

リュウの決め手の連続攻撃！威力絶大の決め技だ！

リュウの連続攻撃の決定版がこれだ。すべての相手に入るうえ、ザンギエフとベガには正面からでも入る。相手がしゃがんでてもOK。

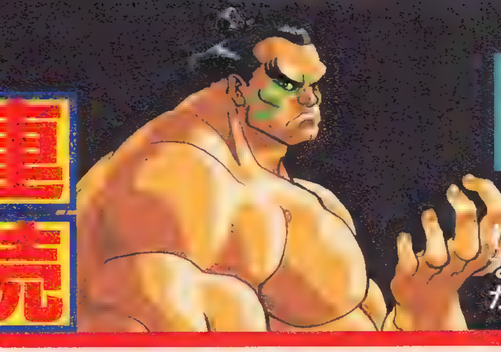
↑相手の背中を狙っての強跳び蹴りだ。相手によっては背中に当てにくいヤツもいるが、そんなヤツに対しては起き上がりを狙うと当てやすいぞ！

↑着地したら立ちアッパー。いわゆるアッパー昇龍の操作をしておく。しゃがみアッパーでもいいが、威力は少し落ちてしまう。昇龍拳操作は確実に！

↑アッパーをキャンセルして昇龍拳だ！　昇龍拳は中より強の方が威力は上だが相手がダウンしないので、KOを狙える時以外は中で出すのがベスト（そんなに威力は違わない）。

●196～207ページの連続攻撃のタイトル名は勝スーパーファミコンでの愛称であり、メーカー発表のものではありません。

E.HONDA 連続攻撃



一打ごとに威力がある本田。連続攻撃ともなれば、その威力はまさに倍増だ。一瞬で勝負をつけることのできるその破壊力をもってかかれば、相手に対するプレッシャーも大きい。

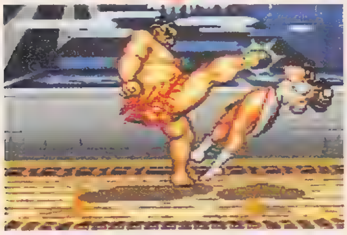
顔面三段

**ボタンを2回押すだけ！
お手軽だが威力は一人前だ！**

とっても簡単かつ威力のある三段技だ。立っている相手に対してならば、どの相手にだって入るところも魅力だ。

↑まずは低目に強の跳び蹴りだ。本田のジャンプ技は出るのが遅いので、引きつけすぎると空振りしてしまうぞ！　跳び蹴りのかわりは跳び強張り手でもいい。

↑着地したら立ち強キックを入れる。これが入ればもうこっちのもの。あとは指をくわえて見てるだけ（そんな時間はないってば！）。お手軽な三段だ。



↑2発めがどこっと当たる。立ち強キックのかわりに、立ち中張り手→しゃがみ強パンチ、または、百裂でもいい。こっちの威力は落ちるが、しゃがんでいる相手にも当たるぞ！

中張り手四段

**ちょいとコツはいるのだが、
威力のある四段技だ！**

ザンギエフ、ベガにのみ入る四段だが、相手がしゃがんでいても入るうえに、ダウンまでさせられる連続攻撃だ。

←相手の背中を狙ってフライングスモウプレス（斜めジャンプして中キック）を当てる。もちろん低めを狙うこと。

←着地したら、すかさず立ち中張り手を入れる。ボタンを連打していると百裂になってしまうので、1回だけキチンと押そう。

←もう1発立ち張り手だ。この張り手を出す時も、やっぱり連打していてはいけない。タイミングは難しいが、ちゃんと入るぞ！

←そして、しゃがみ強パンチだ。これも連打していると百裂になってしまう。三段めまでならば全員に入るぞ（当たり前だけど）。

膝四段百裂

入れるのは難しいが、入るとさらに威力は上の四段技だ！

すべての相手に入る四段技だ。しかもしゃがんでいる相手にも入るぞ！　ピヨらせた時の本田の決め技はこれだ！

←跳び込み方は左と同じだ。相手の背中を狙ってフライングスモウプレスを低めに決める。基本はこれだ。

←着地したら膝蹴り（立って←か→に入れて中キック）を出す。ここまでは、いつも二段技なので、ここまでもお手軽二段になるのだ。

←もう1発、勝手に入る。膝蹴りを出したら、すぐにパンチボタンを連打しておくこと。そうしないと百裂が出ないぞ。

←百裂だ！　これはなかなか入らないが、入れば超強力な四段だ。これでピヨらない時は、さらにもう1発、百裂をガードさせられる。

連続攻撃 BLANKA

ジャンプが小さく速いブランカだけに、相手の一瞬のスキを突けば一撃を加えることができる。反射的に連続攻撃ができるようにしておけば、一気にピヨらせることも可能だ。

ブランカテール

ブランカの基本はこの三段！ いろいろ応用のきく実戦派だ

すべての相手に対して入る三段技でピヨらせる確率も高い。基本技ばかりで操作が楽なうえに、しゃがんでいる相手にも入る実戦派。

↑低めにジャンプ強パンチを入れる。強キックでもいいし、場合によっては中パンチ、中キックなんかでもいい。とにかく低めに入れるのが大事だ。

↑着地したら立ち中パンチ。これがキーポイント。この立ち中パンチが真ん中に入っていれば、前後はある程度変えても三段にはなるのだ。

↑最後は強足払いだ！　しゃがみ強パンチや中足払いなどでもいいが、威力や相手を転ばせられることを考えると、やはり強足払いがいいだろう。

サンダーボルト

電撃を加えたおしゃれな三段 実戦よりは趣味の技か？

背中狙いから始まる三段。すべての相手に対して、またしゃがんでいる相手に対しても入るが、実戦向きではないかも……？

↑相手の背中を狙って強パンチ！　もちろん低めに決めるのが重要だ。背中を狙える間合は、何回も練習して体得するしかない。マスターしよう。

↑キーポイントの立ち中パンチがここに入る。中パンチを出すと同時にパンチボタンを連打するのを忘れずに。強の方が威力はあるけど、弱の方が出しやすいが……。

↑パンチを連打しているとエレクトリックサンダーが出る。これも当たるので三段の連続攻撃になるのだ。一応、ちゃんと相手をダウンさせることにもなるが……。

ビーストスペシャル

基本技ばかりの四段ながら、その威力はかなりのものだ！

タイミングが難しいながら、すべての相手に対して、また、しゃがんでいても入れることのできる強力な四段だ。

←とりあえず、ここは左と同じで背中を狙って低めに強パンチを当てよう。これができなきゃ話にならない。

←着地してからほんの一瞬おいて立ち中パンチ。早すぎると四段目が入らないし、遅すぎると投げ返されてしまう。

←続いてもう1発、立ち中パンチを入れる。ボタンを連打していると電撃になってしまうので気をつけよう。

←最後に強足払いで転ばす。タイミングが難しいが、威力のある四段の完成だ。ピヨピヨにさせた時はこれを狙おう。

GUILE

続 攻撃

続攻撃の帝王（その１）がこのガイルだ。の数ある連続攻撃の中でも実戦的で威力のる三段、四段攻撃をここで紹介しよう。3類だけなのが残念だが……。

サマーソルトコンボ

ガイルの基本的三段攻撃だ！いろいろな応用もきくぞ！

すべての相手に対して入る三段。ガイルの連続攻撃の基本だ。もちろん、相手がしゃがんでいても入る。ピヨらせるのにも有効。

↑ジャンプ強パンチを低めに当てる。ジャンプした直後からサマーソルトをためておくこと。ガイルのジャンプ技も出るのが遅いので、空振りに気をつけるように。

↑着地したらしゃがみ中パンチ。中パンチが出たらすぐ上に入れてキックボタンを押し、サマーソルトキックの操作を入力してしまう。そんなに難しくない。

↑ちゃんと入力ができていれば、しゃがみ中パンチの戻りのアニメーションがキャンセルされてサマーソルトキックが出る。KOが狙える場合じゃなければ、中サマーがベスト。

ネオサマーソルトスペシャル

基本三段の強化版がこの四段。難しいが威力は上だぞ！

サマーソルトコンボの強化版だが、サマーソルトキックが2発とも入るのはザンギエフとバイソンだけだ。

←跳び込み方は左と同じだが、やはりちゃんとサマーソルトをためておくこと。低めを狙うようにするのも同じだ。

←着地したら、一瞬ニュートラルにして強パンチを押し、すぐに上に入れ、強キックを押してサマーソルトキックの操作だ（難しい！）。

←立ちアッパーがキャンセルされてサマーソルトキックが出る。しゃがみアッパーは、キャンセルできないので操作が難しいのだ。

←ザンギエフとバイソンにだけは強サマーソルトキックが2発入る。他の相手に対しては、中で出すといいだろう。

ソニックコンボ

画面端でピヨらせたらこれ！ソニックがらみの四段だ！

相手が画面端でピヨった時はこれだ！ 全員に対して入る、強技ばかりの四段。ピヨっていない時にやると三段めでピヨってしまう。

←やはり跳び込み方は同じだが、ソニックをためておく。ジャンプ中に後ろ下に入れておくようにすると両方ともためられるのでいい。

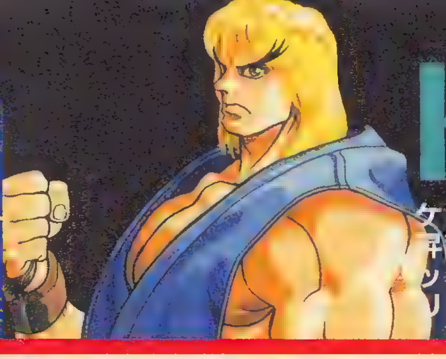
←着地したらすぐ立ちアッパー。さらに前に入れて強パンチを押し、強ソニックブームの操作も入力しておく。

←アッパーのアニメーションがキャンセルされてソニックブームが出る。意外と出しにくいので注意しよう。

←すかさず強足払い。裏拳や近寄ってアッパーでもいいが、裏拳は相手によっては入らないし、転ばせられる強足がベストだ。

連続攻撃

KEN



ケンの昇龍拳はリュウよりも速い。そして強昇龍拳は大きく前へ出る。これらのパワーアップのおかげで、昇龍拳がらみの連続攻撃はリュウのそれをしのぐ威力がある。

頭上突きダブル昇龍

ケンの基本的なピヨらせ技だ 昇龍拳を使いこなせ！

ザンギエフ、ダルシムと四天王にのみ入る三段。その他の相手やしゃがんでいる相手に対しては昇龍拳を中にするのがベスト。

↑相手のところへ跳び込んで低めに強パンチ（キックでもよい)。高めに入ってしまった場合でも、次に昇龍拳を出せば喰らい投げされることはない。

↑1発目が入った時点で昇龍拳の操作をしておき、着地と同時に強昇龍拳を出す。強昇龍拳が2発とも入らない相手には中昇龍がいいが、スキを考えると弱の方がいいかも。

↑2発めも入る。ピヨっていない時に入ればピヨピヨになる。昇龍拳1発だけでも、かなりの確率でピヨるので、弱昇龍拳でも十分に使えるぞ！

頭上突きアッパーダブル昇龍

正面からでもこれだけ入る！ケンならではの強力攻撃だ！

ザンキエフ、バイソンにのみ入るが、画面端ならばダルシム、サガットにも入る。昇龍拳を中にすれば全員に。ピヨらせた時に多用。

←跳び込みは同じように強パンチで。もちろん、強キックでもOKだ。とにかく低めに決めるのがポイント。これは他と同じ。

←着地と同時に立ちアッパー。ただし、アッパー昇龍への操作をしておくこと。しゃがみアッパーでもいいが、やはり威力は落ちる。

←アッパー昇龍の操作がちゃんとできていれば、アッパーのモーションをキャンセルして昇龍拳が出るぞ！

←2発目も命中！ 中昇龍ならば全員に入るので、ピヨらせた時はぜひ使おう。ケンならではの簡単で強力な連続攻撃だ。

背中蹴りアッパーダブル昇龍

背中を狙えばさらに強力！パワー爆発の強昇龍拳だ！

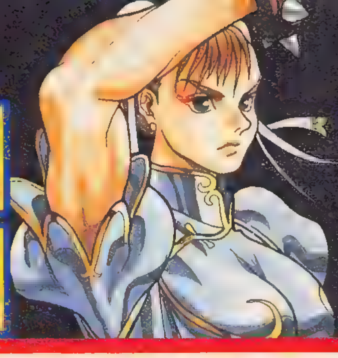
春麗以外の全員に入る。リュウの三段にオマケがついているわけだ。ケンのユーザーならば、マスターしておきたい決め技だ。

←背中を狙って低めに跳び蹴りを決めよう。他の2つの連続攻撃よりはちょっと技術がいるが、ガマン、ガマン！

←着地したなら左と同じだ。アッパー昇龍の操作をしよう。春麗以外だったら、迷わず強昇龍でOKだぞ。ぶちかませ

←昇龍拳が出る！ 春麗が相手だとここまでしか入らない。つまり、相手が春麗ならば無理して背中を狙う必要はないということだ。

←そして2発め。スピーディーかつパワフルなケンの四段がここに完成ってわけだ。もう遠慮なんかいらないぜ！



連続攻撃 CHUN-LI

百裂脚が出しやすくなったため、百裂脚からみの連続攻撃が出しやすくなった。これは大きな戦力アップだ。もちろん、以前からの連続攻撃だって使えるぞ！

鶴翼舞

前作からの伝統的な三段だ！使いやすさは変わっていない

全員に入る基本技のみの三段攻撃。もちろん、しゃがんだ相手にも入る。最後の強足払いにする手もある。

↑跳び込んで強キックを低めに当てる。強パンチでもいいが、春麗も本田やガイルと同じくジャンプ技が出るのが遅いので、空振りしないように。

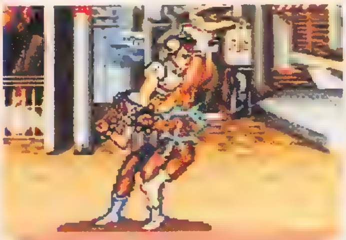
↑着地したら立ち中パンチを出す。中足払いでもOK。ブランカと同じで、この2発めのキーポイントを押さえておけば、前後の技は多少変えても三段攻撃にはなる。

↑最後は強足払い。タイミング的にはやや難しい。中足払いの方が入りやすいが、威力的にやや落ちる上に転ばすことができないので、どっちにするかは悩むところ。

咬蛇百裂脚

百裂脚の威力を使った三段！力と技の三段百裂脚だ！

春麗以外の立っている全員に入るが、ブランカには入りにくい。ただ、1発めを背中に当てれば春麗やブランカにも確実に入る。



↑低めに強跳び蹴りを決める。相手が春麗の場合は背中を狙おう。相手がブランカの時も背中を狙った方が確実だ。跳び蹴りを出したらすぐ、キックボタンを連打し続けておく。

↑着地したら一瞬ボタン連打をやめ、立ち強パンチを出す。そして、それが当たる瞬間に再びキックボタンを連打する。連打のタイミングが難しいぞ！

↑立ち強パンチのモーションがキャンセルされて百裂脚が出る。弱の方が出しやすいだろう。連打のタイミングが早すぎると、立ち強パンチが当たる前にキャンセルされてしまう。

鳳翼舞

ザンギエフに対してのみ入るテクニックのいる四段攻撃！

ザンギエフのみにしか入らない四段。難しいワリには、あまり威力は期待できない。まあ、余興程度に。

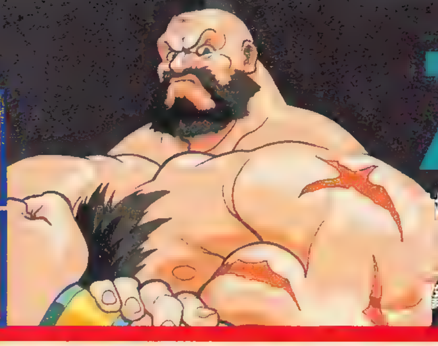
←ザンギフの背中を狙って、低めに強キックを当てる。これ自体は特に難しいことではないのだが、わざわざ……。

←着地したら立ち中パンチ。中足払いでもいいのは、鶴翼舞の時と一緒。どっちも連続技だったりするのだ。

←そしてもう1発、立ち中パンチを入れる。これも中足払いでもいいが、中足払いのため中キックを連打すると百裂脚になっちゃうぞ。

←最後は強足払い。これはタイミングがかなりキビしい。強足払いを連打してもいいが、やはり百裂脚にはならないように。

連続攻撃



ZANGIEF

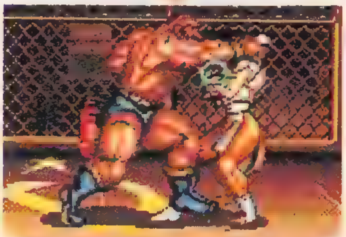
ザンギエフというとスクリューパイルドライバーばかり目立つけど、基本技の組み合わせによる連続攻撃も多彩で威力があるぞ！　打撃技だけだって渋い戦いができるぞ。

レッドボンバー

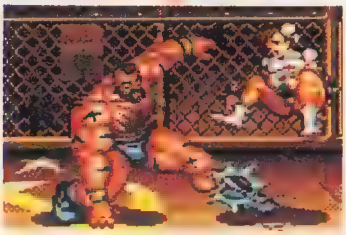
ザンギエフの基本の三段攻撃。簡単だが威力はなかなかだ！

ブランカ以外の立っている相手全員に入る実用的な三段だ。二段めの技を変えることで、ブランカやしゃがんでいる相手にもOKだ。

↑低めを狙って跳び込み、強の攻撃を当てるようにする。リーチを考えるとフライングラリアットがいいが、近い時はフライングボディーアタックの方がいいかも。



↑着地したら立ち中パンチ。ブランカやしゃがんでいる相手に対しては地獄突きにしよう。やや遠い時はローキック（立ち弱キック）にした方が、地獄突きより威力はある。



↑最後は強足払い。基本技ばかりなので簡単な上に、相手をダウンさせられるために次の攻撃につなぎやすいというのも、大きな利点だろう。

レッドサイクロン

ダブルラリアットを使ったボディーアタックからの三段だ

立っている相手全員に入る三段で、この三段を決めたあとにスクリューパイルドライバーを狙いやすいのも特徴だ。操作も簡単。

↑相手の背中を狙ってボディーアタックを当てるようにする。もちろん低めに当てるようにしよう。この攻撃は1発めから最後まで下に入れっぱなしでできる連続攻撃だ。

↑着地したら中足払い。中足払いを出したら、すぐパンチボタンを2つ以上同時押しして、ダブルラリアットを出す操作をする。ハイスピード～でもいいが、こっちは春麗には不可。

↑足払いの戻りがキャンセルされてダブルラリアットが出る。この三段めをダブルラリアットにすると見せかけて、スクリューパイルドライバーにしても効果的だぞ。

レッドクラッシャー

威力、実用性、拡張性のあるザンギエフのアツい四段だ！

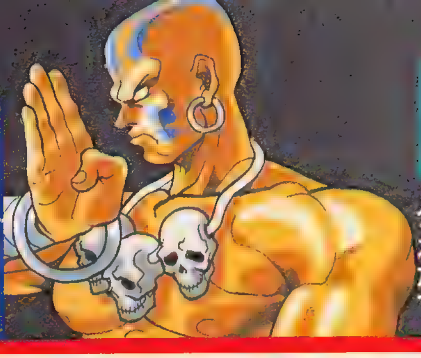
ブランカ以外の立っている相手全員に入る四段で、これも二段めの技を変えることによってブランカやしゃがんでいる相手にも入る。

←1発めを相手の背中を狙って低めに入れるのは左と同じだ。うっかり高めに入ってしまうと、喰らい投げされてしまうぞ！

←着地したら立ち中パンチを入れる。ブランカやしゃがんでいる相手には入らないので、代わりに地獄突きを入れよう。

←次に立ち弱キックのローキックを入れる。2発めに地獄突きを入れた場合でローキックの出ない間合になってたら地獄突きにしよう。

←最後は強足払いで転ばせる。強足払いにいくと見せかけて、スクリューパイルドライバーをかけにいってもいいぞ！



DHALSIM

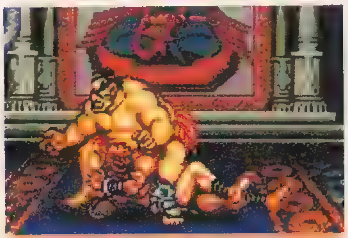
攻撃

ダルシムの連続攻撃は数少ないが、これを覚えておけば少ないチャンスをモノにすることだってできる。貴重なこの攻撃をマスターして使いこなそう。

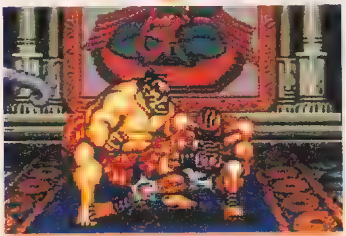
ヨガスイープ

無神経に跳び込んできたら、スライディング&足払いだ！

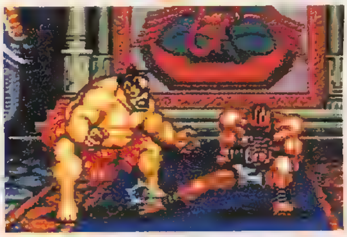
リュウ、ケン、本田にのみ入る技。ザンギエフ、バルログに対しては、相手が着地時にガード方向を間違えた時のみ入る。



↑この技は、相手が早めに技を出したりした時にウラをかくためのものだ。跳び込んできた相手に対して早めに弱スライディングを出して、ひっかけながら背後に回るようにする。



↑すかさず中足払いを続けて入れる。相手の背後まで滑り込めなかった場合はたいした連続攻撃にはならないが、それでもこの中足払いまでは入る。



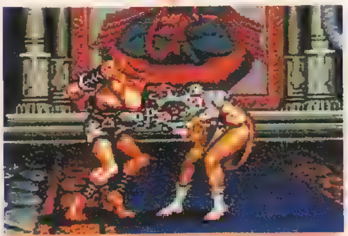
↑さらにもう1発中足払い！　弱いスライディングで背後に回り込めていれば、この2発めの中足払いまで入る。跳び込んでくる前にダメージを与えていればピヨらせることも可。

ヨガチャージ

ダルシムの連続攻撃の中でも強力な部類の奇襲攻撃だ！

ダウンした相手の起き上がりを狙う技だが、一応全員に対して入る。ピヨっていない時にすべて入れば必ずピヨる。

↑相手の起き上がりに対して重ねるようにドリル頭突き（通称：コペルチャージ）を出す。ピヨらせた時や、相手の返し技の失敗を期待する時の攻撃だろう。



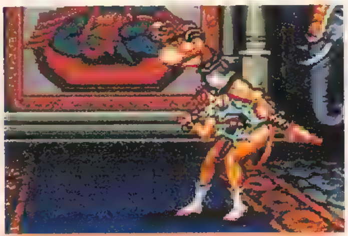
↑1発めが当たって着地したら、立ち強パンチでヘッドバットを出す。1発めを低く決めた場合、少し遅めにヘッドバットを出さないと1段めが空振りしてしまう。

↑ヘッドバットの一段めが入れば二段めも入るが、一段めが早すぎて空振りした場合も二段めだけは入るのだ。ピヨっていない時に入いれば、2発だけでもピヨる可能性大。

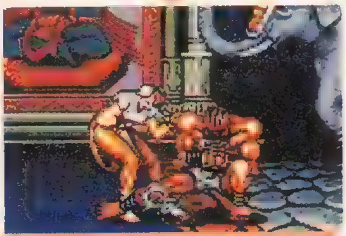
ヨガスラッシュ

これも相手の起き上がりに、奇襲をかける連続攻撃だぞ！

これも相手の起き上がりを狙う技で、全員に対して入る。もちろん、すべて入ればピヨらせることもできる。



↑これも相手の起き上がりに重ねるようにドリルキック（通称：ニクスチャージ）を出すが、背中を狙うこと。慣れないとかなり難しいかもしれない。



↑着地したら中足払い。相手は起き上がりでガード方向を間違えたり返し技を出しそこねたりで、ドリルキックを喰らってくれることが多いが、ヒットしなくてもやはり中足払い。

↑1発めが背中に入っていれば、もう1度中足払いが入る。この中足払いは意外にもピヨりやすいので、この三段が入るとピヨる可能性は高い。

連続攻撃 BISON

連続攻撃の帝王その2がこのバイソンだ。パワーとリーチをいかした連続攻撃がさまざまなバリエーションであるが、その基本はダッシュストレート&ダッシュアッパーだ。

ホットアッパー

バイソンの基本ともいえる簡単なピヨらせ技だ！

ブランカ以外の立っている相手に入る、バイソン使いの人にはかかせない技。二段めのエルボーをしなくてもピヨる確率は高い。

↑相手のスキを突いて跳び込み、低目に強パンチ（強キックでも同じ）を決める。ジャンプすると同時にダッシュアッパーをためておくこと。

↑着地したら肘を入れ（立ち弱キック）、すかさず前に入れて弱キックボタンをもう1度押してダッシュアッパーの操作をしておく。これは肘のアニメーションのキャンセルのため。

↑ダッシュアッパーがキャンセル技で出る。肘を入れずに二段めをダッシュアッパーにする場合は、ジャンプしたらすぐにためておかないとダッシュアッパーがたまらないぞ。

ローハイストレート

ブランカに対しても入るオールマイティーな攻撃だ！

全員に、しかもしゃがんでいても入るオールマイティーな三段のピヨらせ技だ。威力もなかなかのものだぞ。

←相手の動きが不確実な白熱した戦闘中でも、こういったオールマイティーな技がとっさに出せるようになっておくと大きな武器だ！

←相手がしゃがんでいるなら関係ないんだけど、そうでないならば、低めに強パンチを入れるのはやはり基本（強キックでもよい）

←着地したらしゃがみ中パンチ。これもしゃがみ中キックでもOK。もちろんジャンプした時からすぐダッシュストレートをためておく。

←パンチの引っ込むタイミングでダッシュストレートだ。ダッシュストレートは弱で出すようにするといい。

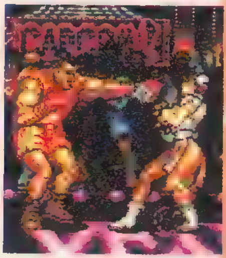
ワンツーストレート

左、右、左、右とパンチだ！イカした連続攻撃でいこう！

ブランカ以外の立っている相手全員に対して入れられる連続攻撃。左、右、左、右とワンツーで入るパンチがカッコイイぞ！

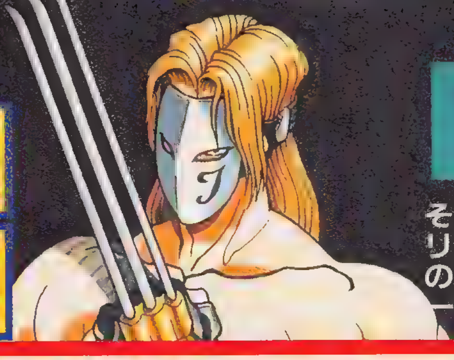
←1発めのパンチはやはり同じだぞ。強パンチを低めに決める。これもやはり、ジャンプした時からダッシュストレートをためておく。

←着地したら、しゃがみ弱パンチを入れる。このパンチは、相手によっては2発以上入れても全部入ったりするぞ！



←続けて立ち弱パンチ。そしてすぐ、前に入れて弱パンチボタンを押してダッシュストレート操作をしておく。

←キャンセル技のダッシュストレート。左→右→左→右という連続パンチの完成！ ピヨった相手にカッコよく決めようぜ！



BALROG 連続攻撃

そのスピードのわりには意外と連続攻撃のバリエーションは少ない。しかし、そのパワーのなさを補うためにもぜひ連続攻撃をマスターしておきたい。

ドカピシザク

バルログの基本はこの三段！ ドカピシザクといってみよう

全員に対して、しゃがんでいる相手にも入る基本の三段。全部入っても威力は今一つで、ピヨるかどうかも不確実だが……。

↑1発目は、強跳び蹴りを低めに当てるようにする。この基本はバルログでもやはり同じなのだ。ただ、基本技ばかりの三段なので、そんな難しい操作はない。

↑着地したらすかさず中足払い。ただし、リーチのない技なので、遠めに跳び込んだ場合は当たらないこともありえるので、気をつけるように。

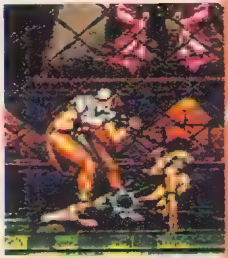
↑続いてしゃがみ中爪。この技はリーチがあるのでバッチリ入る。ただ三段すべて入ってもピヨるかどうか怪しいところが……。ピヨれば運がいい。

ドカピシピシザク

背中狙いからの四段だ！ 難しいわりには威力は今ひとつ

これも全員に対して、しゃがんでいても入る技だが、難しいわりにはやはり威力は今ひとつ、としか言えない。

←背中を狙うこと以外は、左と同じ。強跳び蹴りで跳び込む。ただし、この背中を狙うのはかなり難しい。



←着地したら中足払い。これも左と同じだ。相手の背中を蹴ることさえできてしまえば、あとは基本技ばかりなのでやはり簡単だ

←もう1発中足払いを入れる。いくらリーチのない技でも、さすがにこれならば2発ぐらいは入ってしまうのだ。

←最後はリーチのあるしゃがみ中爪。これで四段になる。しかし、苦労のわりにはやっぱり威力がないなあ……。

ザク パンパンパンザクザク

ダウン時やピヨピヨ時専用のバルログの最大攻撃だ！

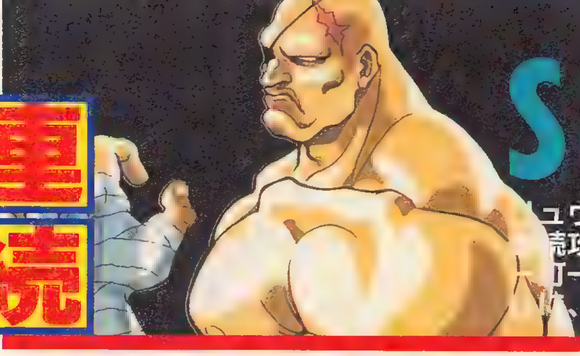
すべて入るかどうかは相手と運による変な技。ローリングクリスタルフラッシュは強より中、中より弱の方がすべて入りやすいが？

←ピヨったりダウンした相手に密着してローリングクリスタルフラッシュをため、たまったところでしゃがみ弱爪を出す。

←弱爪を出している間に前に入れてパンチを押せば、弱爪をキャンセルしてローリング～が出る。強より弱の方がすべて入りやすい。

←この爪まで入るとけっこう威力がある。爪を確実に入れるためには弱で出した方がいいが、判定の大きい相手には強でも入ることも。

←ローリング～の最後の爪のあとに、さらにしゃがみ中爪を入れる。ただし、これも相手によって入らなかったりする。



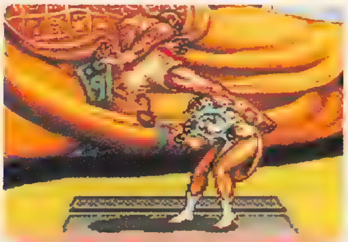
連続攻撃 SAGAT

リュウ、ケンに似た必殺技を持つサガット。連続攻撃もリュウ、ケンに似たものは多い。一打一打に威力のあるサガットの連続攻撃だ。その威力と驚威にふるえろ！

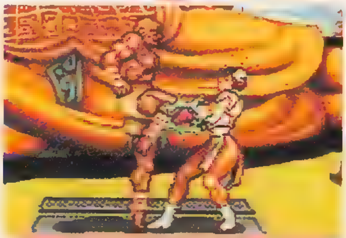
ストーミーキック

キックボタンを2回押すだけ お手軽な威力は一級品！

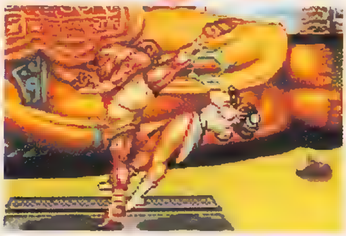
立っている相手全員に対して入る三段。簡単ながら威力としては十分で、すべて入ればピヨらせられる技だ。



↑強の跳び蹴りを低めに当てる。強パンチボタンで出しても強キックボタンで出しても、どちらでもOK（同じ技が出るんだから当たり前か…）。



↑着地したら立ち強キックを出す。強キックでなくて立ち中キックや弱キックでも三段攻撃になるが、威力で考えればやはり強キックだ。

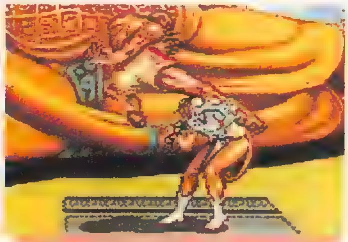


↑間合が近ければ、強キックの2発めも入るのだ。これだけのことでも強技ばかりの三段攻撃なので、ピヨらせられるぞ。これを活用しない手はない。

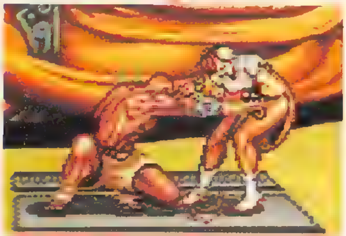
タイガーボウ

タイガーアッパーの威力！ オールマイティーな連続攻撃

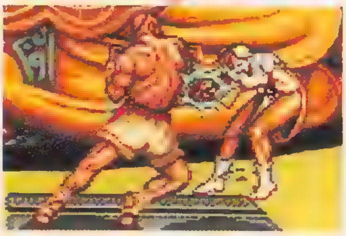
すべての相手、しかも、しゃがんでいても入る三段。最後がタイガーアッパーカットなので、相手をダウンさせられる。



↑強の跳び蹴りを低めに当てる。これは左と同じだ。サガットも、基本は他のキャラクターと変わらない。連続攻撃の基本は、サガットでも例外ではない。



↑着地したらしゃがみ弱パンチ。弱足払いか立ち弱キックの1発めを入れて2発めをキャンセルする方法でもいいが、立ち弱キックは威力が少し落ちる。



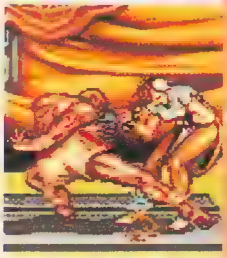
↑タイガーアッパーカットの操作を早めに入れて、しゃがみ弱パンチのモーションをキャンセルしてタイガーアッパーカットを出す。間合が遠ければ二段めを抜かしてもOKだ。

タイガーギャロップ

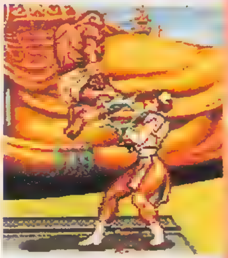
タイガークラッシュの二段で サガット版最大攻撃だ！

サガットの連続攻撃のなかでも最大の威力を持つ。間合にもよりはするが、立っている相手全員に入る。

←これもやはり低めに強跳び蹴りを決めるところから始まる。サガットの跳び蹴りの出るタイミングをマスターしよう。



←着地したら弱足払いを出す。弱足払いのかわりにしゃがみ弱パンチでもいいのは、左の場合と同じだ。方向キーは下[illegible]



←下から前上まで一気に回してキックボタンを押す。すると、弱足払いのモーションがキャンセルされてタイガークラッシュが出る。

←間合が近ければタイガークラッシュの2発めも入って相手はダウンする。2発めが入らないと相手がダウンしないので危険だ。

VEGA

連続攻撃

かつての派手で威力のある連続攻撃は影をひそめてしまったベガ。基本的な三段攻撃さえ入らなくなってしまったベガは格闘王の座にとどまれるのか？

トマホークスラッシュ

こんなものが連続技か？ だって他にないんだもの…

しゃがみパンチの入る回数は違うが、とりあえず全員に入る。威力の方はまあ…、聞かないでおいてくれ。

↑相手の背中を狙って低めに強跳び蹴りを出す。ベガの跳び蹴りの角度は独特なので、背中を狙うのは、他のキャラクターより全然簡単だぞ！

↑着地したらしゃがみ弱パンチ連打。ザンギエフには4発、春麗、バイソン、バルログ、ベガには2発、他のキャラクターには3発ずつ入る。

↑続いて立ち弱パンチを入れる。ブランカ、バルログには入らないが、バイソン、ベガに対しては逆に2発入ってしまう。なんだかよくわからん。

マキシマムプレス

とりあえず必殺技の入った連続攻撃ではあるんだけども

相手のピヨピヨ時か起き上がり時にしか使いようのない連続攻撃。これもしゃがみパンチの回数の違いこそあれ、全員に入るが…。

←相手に密着したままダブルニープレスをためてからしゃがみ弱パンチを入れる。入る回数は左と同じだぞ。

←次に立ち弱パンチを当てる。これも入る回数は左と同じ。入れられる最後のパンチが出たら、前に入れてキックボタンを押す。

←弱パンチの戻りアニメーションがキャンセルされて、ダブルニープレスが出る。もちろんこれも当たるぞ！

←ドカドカッと2発めも入る。まあ当たり前だね、二段技なんだから。これで相手がピヨってない時は逃げた方がいいぞ。

フェイタルストライク

対ザンギエフ専用の連続攻撃。威力はあるけど役に立つか？

ザンギエフのみに入る連続攻撃だ。威力はあるのだが、はたして実際に役に立つかどうかは…？ピヨった時に使えるぐらいか？

←跳び強パンチを正面から当てる。低目に当てるのはもちろんだ。ジャンプした瞬間からダブルニープレスをためておくこと。

←着地したらしゃがみ弱パンチを2発入れる。着地したらすぐに入れないと次のパンチが入らないかもしれないので、気をつけよう。

←次に立ち弱パンチを1発入れる。このパンチをキャンセルさせてダブルニープレスを出すのだが、パンチが出きっていないと…。

←ダブルニープレスがたまりきらないので、タイミングが難しい。ギリギリのタイミングでキャンセルダブルニープレスが出せる。

対人戦
RYU
E.HONDA
BLANKA
GUILE
KEN
CHUN-LI
ZANGIEF
DHALSIM
BISON
BALROG
SAGAT
VEGA

攻略レクチャー

BATTLE TECHNIQUE

対戦──人対人がキャラクターを操り、お互いの技術と戦術を競い合う──これがこの“ゲーム”の真の遊び方だ。人はその時々で思いも寄らない展開を引き起こしてくれる。お互いの「読み」と「読み」、操作技術は幾度もの戦いによって生み出され、そこに終わりはない。ここから始まる攻略は「或る戦い」だということを忘れてはならない。これを糧に、自分自身で対戦の醍醐味と真髄を見つけてほしい。

一触即発！ 人間要塞同士の爆烈
た闘いに勝つのはどっちだ？

同キャラ対戦は間合の見切りが重要！

先手必勝▶先制攻撃

いきなり波動拳もいいが、ギャンブルで跳び込まれたら三段を喰らってしまう。ここは意表をついて強の竜巻を出してみよう。ウヒヒ。波動拳を出してきたら相討ち。昇龍拳以外ならたぶん、安全だろう。でも何回やったら当然バレるよ。

必勝秘伝 お互い人間凶器だけに…!!

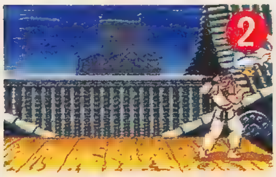
↑一方的に勝てた！ 中竜巻ならこのあといい位置に着地できる。

敵を崩していくために

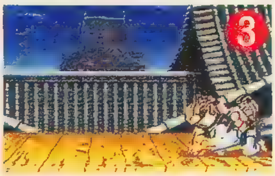
お互い守りが堅く、攻撃力がある。そんなやつを崩すには…!?

やっぱり隆は竜巻だよねぇ…!?

波動拳に跳び込むのは確率的にも危険。それよりも安全な竜巻を利用しよう。敵が波動拳を撃つモーションを始めたら、すぐに中竜巻。うまくいけば波動拳をすり抜けて一方的に攻撃できる。そして、すかさず起き上がりに跳び蹴りから一連の攻撃を入れて押す。



↑すかさず、前後ガードどちらかわからないような位置から跳び込む！



↑ガードされたら、弱足払いを何発か入れる。されなきゃ連打でピヨ²。

↑ワンテンポおいて強足払い。このときに波動拳の操作を追加すると…。

↑足払い波動になる。もしこれを跳び越えてきても昇龍拳が間に合うぞ

DEAD POINT

ミエミエの波動拳
これだけはカンベンね

慎重な人は、ガンガン跳び込んでくることはないが、あまりにもわかりやすいタイミングで波動拳を出すと、跳び込まれて連続技を喰らってしまうぞ。

GAMBLING ROOM

相手のクセを知り、
先読みでイッキに突っ込め！

やっぱり１番のスキは波動拳だ。敵のクセを見切り、波動拳を撃つ前に跳び込んで三段攻撃をブチかましてあげよう。決まると快感だぞ！

ピヨらせたらコレ

連続技はいろいろ
あるけど難しいねコレ

１番簡単なのが跳び強パンチ昇龍拳だが、跳び強パンチアッパー強波動という手もある。さらに渋くいくなら背中蹴りアッパー昇龍だが、かなり難しいぞ。

NORMAL MODE

ターボモードとは
あまりかわらないぞ

リュウ同士の闘いでは空中竜巻はほとんど使わないので、ノーマルでもやることはほぼ同じ。ただスピードが遅いので判断しやすく少しマトモな闘いになるぞ

↑あ〜。こうなったらすでに終わってる。しかし昇龍拳を狙うのが男だ。

↑跳び強パンチジャブ昇龍を入れればほぼ100%ピヨらせれる。

↑背中を蹴るのがマジで難しい。これさえ決まればあとは平気。

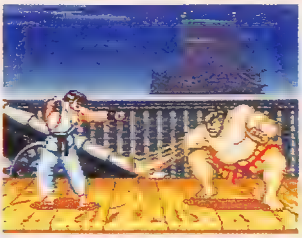
↑波動拳を竜巻で蹴るのもまあまあやりやすくなる。

お互い守りの堅い同キャラ対戦というと、他にガイル戦があげられるが、それよりはずっと白熱する。ただやはり波動拳が超速いので、やっぱりよけるのは大変。なるべく波動拳で勝負をするのは避けたい。

RYU VS E.HONDA

『ストⅡ』に比べりゃぜんぜん楽になった対決!

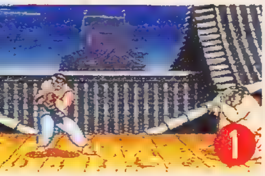
とりあえず人間的に変身した本田だ



先手必勝▶先制攻撃

いきなりS頭突きを出してくる場合もあれば、百裂張り手のこともある。波動拳は危険だからやめた方がいい。とりあえず頭突き封じのため立ち弱パンチを連打し、しかも跳び込んできた時のために昇龍拳を出す用意もしておこう。

必勝秘伝 本田の攻撃判定を知れ!



弱波動で攻めまくる。はど〜オけん、はど〜オけん。

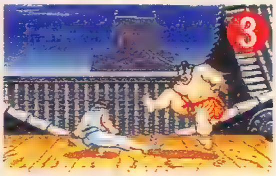
敵を崩していくために

本田の泣きどころを突いていじめよう。体の幅が広く、飛び道具がよけにくいのだ。

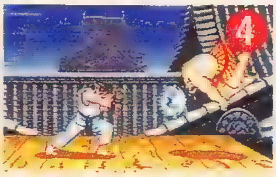
"波動足払い"攻めがまず柱となる

体の幅が広いので弱波動拳を縦ジャンプでよけるのが苦手な本田。どうしても跳び込んでこざるをえない。そこで跳んできた本田の足の先に強足払いを重ね、転ばせてしまおう。本田の跳び蹴りは長いが、蹴りの出る位置が高いため、足払いを返せないのだ。

しびれを切らして跳び込んでくるのも時間の問題。



↑すかさず強足払いを当てる。間合が難しいぞ。近すぎると蹴られる。



↑倒したらすかさず弱波動を撃ち、本田の起き上がりに当たったら…。

↑もう1発強波動。これが非常によけづらい。ガードしたらまた波動拳。

DEAD POINT 波動拳は読まれると大変なことになる

本田の跳び強蹴りの威力は並じゃない。波動拳である程度先読みされると、たとえ高めを蹴られても、体力がドバッと減ったりする。ミエミエ波動拳はやめよう。

GAMBLING ROOM ギャンブル要素は少ない落ちついた力士だ

リュウはケン同様、跳び強パンチがなかなか強い(ケンの方が上)ので、それにかけて、相手が返し技をミスるのを期待して跳び込もう。

ピヨらせたらコレ 本田は体の幅が広いのでこの技が有効じゃい

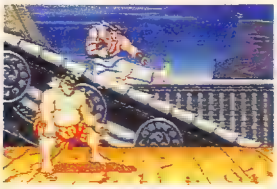
やはり、背中蹴りアッパー昇龍をやるしかないだろう。左右の幅が広い分、背中蹴りを当てるのは簡単である。昇龍拳は中がいいだろう。

NORMAL MODE スーパー百貫落としがない分、ラク。

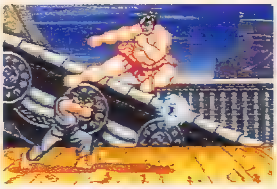
『ターボ』のS・百貫落としは波動拳攻撃の唯一の逃げ技なので、それがないこのノーマルモードはだいぶラク。ただやっぱり読まれると負けるぞ。

波動拳! でも少し早めに跳び込まれただけで蹴られやすい。

↑カラタケ割り(立ち強パンチ)を出しミスったら続けて昇龍拳だ。



↑ドォン! 当然、低めに決めるのは常識だぞ。



↑いくらノーマルでもパワーはやっぱりスゴイよ、本田は。

PERFECT通信

波動昇龍をやる機会が少なく、あまり爽快な試合ではない。"波動足払い"がなければ本田の圧倒的有利な試合になっただろう。かといってそればかりやっていては相手に失礼というもの。男らしく横からいくのもいいが…でも辛い。

なんとしても跳ばせて1000点昇龍を当てろ!

先手必勝▶先制攻撃

いきなり波動拳を撃つのもいい。ブランカとしては昇龍拳があるのでまずそれと跳び込んではこないので、スタート時にいきなり跳び込む勇気のある人は少ない、と考えられるからだ。でもその逆を突いてくることもあるかもね。

必勝秘伝 波動拳を読ませず撃ち込め!

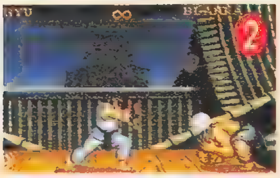
↑強足払いを空振りした！ ここは踏み込んで強足払いだ！

敵を崩していくために

ブランカの中足払いや強足払いは連打スピードが速く、非常に崩しにくいぞ！

ムリに昇龍拳を当てようとするな!

ブランカの鋭い手足に昇龍拳を当てるのは至難の技。無理に狙って待たれるより、技の空振りを誘って跳びパンチで突っ込んだり、近くまで引きつけていきなり強波動を撃つような形の方が、トータルで考えると勝利にむすびつけやすいのではないだろうか。



↑転ばせたら起き上がりに弱波動拳を重ねる。

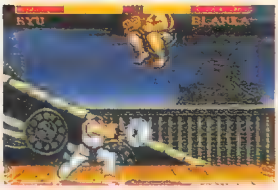
↑もう一発弱波動を撃って様子を見る。もしジャンプしてきたら…。

↑登り蹴りか、強足払い。強足払いだと強パンチで返されることもある。

↑ブッ飛ばしたら、さらに再び弱波動を重ねてふりだしに戻る。

DEAD POINT
ちょいミエの波動拳でも死につながる

少し離れた位置でポッと波動拳を撃ったりすると、簡単に跳び込まれてピンポンパン（三段攻撃）を喰らってしまう。くれぐれもバレないように出そう。



↑こんなとこで遅い動作で波動拳なんか撃ったらヤバイよな。

GAMBLING ROOM
やっぱりリュウは竜巻を活用したいところ

ブランカの背中に落ちるように竜巻を出し、着地後昇龍拳を出す。ブランカが着地点にかみつきをやろうとしてミスり、昇龍拳を勝手に喰らうこともあるぞ！

↑リュウの竜巻の着地は無敵なのだ。そのためミスを誘えるっつーこと。

ピヨらせたらコレ
ブランカの背中は広い。余裕をもって渋三段

背中蹴りはそんなに難しいことじゃない。少し離れた位置から跳び込んで、背中蹴り→アッパー昇龍とつなげるゴールデン三段がベスト。昇龍拳は中でね。

↑「ターボ」は弱昇龍はあまり痛くなくなってしまったのだ。

NORMAL MODE
バーチカルローリングがなくても大差なし

V.Rは対戦ではほとんど使わないので、なくてもあまり変わらない。ただ、跳び強パンチは少し当たり判定が狭いので、『ターボ』よりは楽…変わんないか。

↑こちらとしても空中竜巻がないから……でもやっぱり変わらんか。

PERFECT通信

ブランカとしてもリュウの波動拳は速いし、非常によけづらい。やはりバレないように波動拳をブチかますのがベストだ。また、跳び込まれたときに必ず1000点昇龍を出せるように心の準備をしておくことが大切だ。

RYU VS GUILE

かつての超強敵、今やよきライバル!
の米空軍少佐

熱き互角の闘いをハイレベルで展開せよ!!

先手必勝▶先制攻撃

ガイルも馬鹿じゃない。こちらが竜巻を出すことも予想して、ソニックを少し様子を見てから出してくる傾向にあると思う。まずは様子を見て、ソニックを撃つな? と思ったらすかさず中竜巻を出して、硬直時間中に蹴とばしてしまおう。

必勝秘伝 波動拳を読ませず連打せよ!

↑はどオけん、はどオけん…いずれは彼も跳び込んでくるハズ。

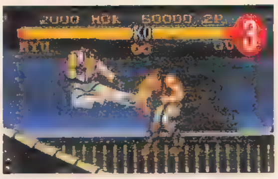
敵を崩していくために

ソニックは強力といえど、しょせんはため技。波動拳をうまく使って押しまくろう!

ただし波動拳は読まれないようにね

波動拳を連打していれば、必ずガイルはジャンプしてよけなければならない状況になる。それ以後ガイルは縦ジャンプでよけながら、こちらの波動拳のスキを目ざとく見つけて跳び蹴りで突っ込んでくるだろう。その突っ込んでくる時を見切って返し技を出すのだ!

↑このへんで波動拳を撃ちやめる! ほぉら跳んできた(読みが当たった)。



↑すかさず登り蹴り! 着地地点に接近して…。

↑強足払い! からリセット弱波動。ガイルは動けない。

↑こうしてまた波動拳で押す状況にもっていくべし。

DEAD POINT

ソニックブームにあとから波動拳はマズイよ

リュウといえど、ソニックを撃って歩いてくるガイルに対して波動拳を撃ったりしたら危険。さすがに硬直時間中に裏拳を喰らってしまうぞ。注意!

↑少し離れた位置なら大丈夫なんだけどねぇ…。

GAMBLING ROOM

ソニックを撃つタイミングを完璧に見切れっ!

誰にでもクセはある。ソニックをいつも撃つタイミングを見切って、中竜巻で突っ込むべしっ! ドンピシャで読みが当たれば必ず蹴り倒すことができるぞ。

↑ソニックを読めるようになれば、対戦の猛者? といえるかな。

ピヨらせたらコレ

ガイルの背中は…せまいので少しひかえめに

ガイルに背中蹴りアッパー昇龍を当てるのは超至難。ムリすることはない。ここは跳び蹴りジャブ昇龍や、跳びパンチアッパー強波動など、まぁいいだろう。

↑跳び蹴り中足払い昇龍拳なんつー不確実な三段も派手でいいぞ。

NORMAL MODE

ガイルはノーマルと同じなので基本は同じ

ただしスピードが遅く、冷静な判断がしやすいため、ガイルの方が少し有利になる。でも逆にガイルの技も遅いので見切りやすいともいえる。

↑イヤな中足払いもアニメーションが見えるので強足払いをぶつけよう。

PERFECT通信

「ターボ」ならリュウは十分ガイルと闘える。すごいスピードの強波動と超遅の弱波動をうまく使い分けて、ガイルを恐怖のどん底に落としてやろう。空中竜巻はあまりガイルには意味がないので多用は避けようぜ。

竜巻旋風脚を使いこなしてスマートにいけ!

先手必勝▶先制攻撃

いきなり跳び込んできたり、強昇龍を出してくる傾奇者は少ないだろう。しかし万一を考えていきなり波動拳を撃つのは避けたい。中竜巻でもいいが…。まあ、一歩下がって様子を見ながら強波動、という戦法もいいだろう。

必勝秘伝 ムリをせずとも波動拳!!

↑このぐらいの距離で強波動をいきなり出すとちょっとよけられない。

敵を崩していくために

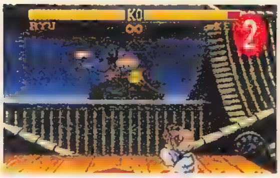
崩すもなにも、リュウの性能をよく知る人なら放っておいてもビビってくれるね。

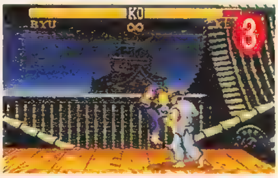
いきなり強波動!!

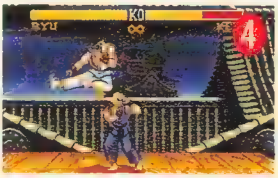
実際に対決すればわかると思うが、リュウの波動拳はとても至近距離でよけられるものではない。何度かそれを味わせてからフェイ

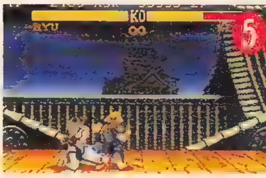
コレだよなッ!

ントをかけると、おもしろいように跳んできてくれたりする。リュウの波動拳は精神的にもダメージを与えられるということだ。


↑そこでフェイント!(立ったりしゃがんだりする)


↑引っかかって跳んできた。ウヒョヒョ。余裕で1000点昇龍だ!


↑ひっくり返したら起き上がりに背中蹴りをさりげなく狙う!


↑ガードされたらローキック、足払い波動…としばらくはこちらの天下

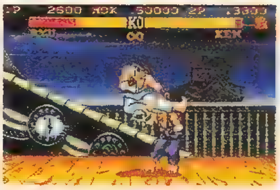
DEAD POINT
起き上がりはムリしちゃだめだぞ。ヤバいよ

こちらのダウンに対して、ケンは起き上がりに攻撃をしてくるが、時間がない時でもなければ、ムリはしないこと。ハメてくる相手には注意だけどね。

↑ムリして蹴り喰らった日にゃあ、そのままピヨらされるかもしれない。

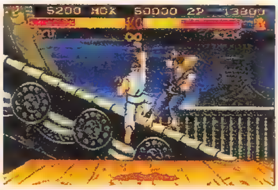
GAMBLING ROOM
ケンごときにその必要はないと思うが…

やはり、敵の癖を読んで、波動拳に跳び込もう。跳び蹴りを低めに引き付けて、中足払い→強波動とつなげば必ずピヨらせられる連続技となるぞ。


↑あまり遠すぎると波動拳がガードされてしまう。深めに跳び込め!

ピヨらせたらコレ
難度は高いが、渋い三段攻撃を決めよう!

背中蹴りが1番難しい。影ひとつ分ぐらい開けたところから跳び込み、低めに強蹴りを決め、着地後にアッパー昇龍! 成功した時の喜びは大きいぞ。


↑昇龍拳は中が1番ダメージが大きいぞ。

NORMAL MODE
空中竜巻がなくていいが、少しいやだっ!

速度が遅い分、波動拳もよけられやすい。だから少し『ターボ』に比べて手強いけど、やっぱりリュウの方が強いから安心していい。空中竜巻ナシはコマリもの。

↑ノーマルスピードなら、勝負には足払いも重要になってくるぞ。

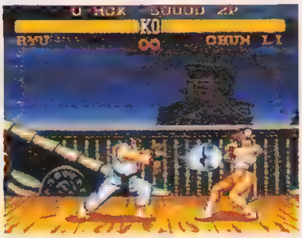
PERFECT通信 波動拳ばかり撃つと、ケンにとっては地獄の責め苦。跳び込んでもガードされるか、昇龍拳で返されるし、波動拳の動作中に攻撃しようとしても間に合わない。ぜひ、正々堂々と闘おう。

VS CHUN-LI

強敵・春麗！ しかしリュウの波動拳の前にはなすすべなし！

リーチ的には両者は差がほとんどない。ただ移動速度と中足払いが速いため、春麗は強いのだ。だから間合はこんなもんでいい。

自信をもって攻撃をブチかまそう!!



先手必勝▶先制攻撃

いきなり強波動がベストだ。春麗がもし跳び込んできても昇龍拳が間に合うし、足払いを出してきても波動拳が勝つだろう。ヒドイ！ 春麗としてはガードするか、縦ジャンプでよけるぐらいしかない。いきなりリュウの強さが出るのだ。

必勝秘伝 昇龍拳で撃墜するんだ!

↑別に波動拳撃ったっていいんだ。跳ばせさえすりゃあ。

敵を崩していくために

やっぱり波動拳の存在をアピールして、精神的圧迫感を与えるべきだろう。

なんとかして跳ばせて撃ち落とせ!

とにかくフェイントをかけまくって、跳んでこさせる！ それは完全に1000点昇龍で返し、そのあとやっぱり背中蹴りを狙って有利な展開にもっていくのがいい。ただ、起き上がりでスピニングバードキックは少し怖いので、出されたら深追いはしないこと。

↑確実、100%絶対に1000点昇龍拳で返し、すかさず接近、ジャンプ！

↑起き上がりに背中蹴りを狙う。なるべく前後ガードで悩むように…。

↑ガードされたら弱足払い連打のあと、ふたたび跳び込むのもいい。

↑春麗は当たり判定が広いので、案外また当たったりする。

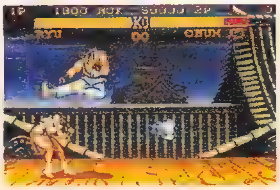
DEAD POINT
パワーアップした スピニングバードキック!

起き上がりに跳び込んだ時S・B・Kを出してきたら、ムリに攻撃しようとすると2回連続で当たってピヨったりする。要注意だ。この技、使えるのだ。

↑起き上がりS・B・Kには、わかっていれば昇龍拳を出せばいいこと。

GAMBLING ROOM
春麗のしょーもない新必殺技"気功拳"を…

気功拳は、まさにスキだらけの技だ。なんとかして撃つ機会を与え、出した瞬間に跳び込んで三段を入れてしまおう。あんな技、コワクねえや。



↑気功拳は、出すのが遅く硬直は長いというしょーもない技。

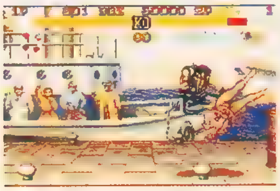
ピヨらせたらコレ
全キャラ中一番? 三段の入れやすい女アッ!

春麗の背中は激しく広いので、蹴るのは簡単。でもピヨピヨじゃない時の、ボーッと立ってる状態の背中を蹴るのは難しいけどね。背中蹴りアッパー昇龍だ！

↑背中はピヨピヨ時は太平洋のように広い。

NORMAL MODE
ノーマルモードの春麗は、かなり弱いぞっ!

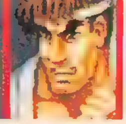
『ターボ』で春麗はかなりのパワーアップをしたため、ノーマルモードは多少、手応えが少ない。でも達人の春麗は超手強いのは同じ。ナメすぎちゃいけないぞ。



↑S・B・Kの登りに当たり判定がないし、気功拳もなくて全然カモ。

PERFECT通信

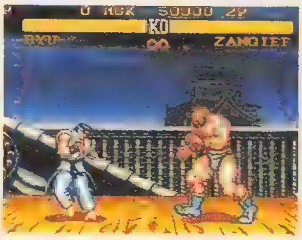
完全に待たれてもたいして怖くない。強波動をいきなりぶちかませば、近距離ではそうそう止められるものではない。跳び込みに対しても昇龍拳で完璧だし。ムリに地上戦で闘うことはない。よく見て闘えば、主導権はいただきだ。



VS ZANGIEF

"スクリュー使い"だけが強いわけではないぞっ!

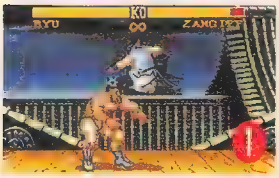
一回吸い込まれてもあきらめることなかれ



先手必勝▶先制攻撃

スタート直後、いきなりスクリューを狙ってくる強者もいるだろうし、うかつに波動拳を撃つとダブルラリアットでブン殴られてしまう。まずは1歩下がって、ザンギの様子を見たいところだ。

必勝秘伝 跳び込むのも無茶ではない!!



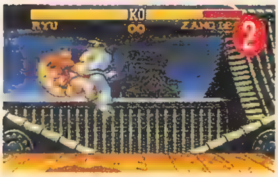
↑足払いで牽制しながら跳び込み、強パンチ。けっこう喰らってくれる。

敵を崩していくために

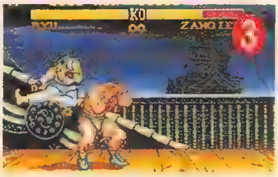
強足払いで転ばせてもいいが、上からの攻めも、実は有効だぞ。

ケン直伝の跳び強パンチだっ!!

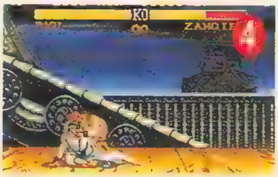
ケンの跳び強パンチの強さは定評があるが、リュウのだって決して弱くはない。ザンギの頭めがけて跳び込んでみよう。立ち弱チョップやダブルラリアットで返してこようとし、勝手に当たることがある。当たればそのまま空中竜巻に移行して、ブッとばしてみよう。



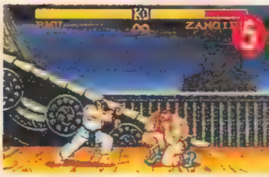
↑そしてすかさず空中竜巻。一応強にしておこうか。



↑転ばせたら、背中か前かわからないように跳び蹴りを狙う。



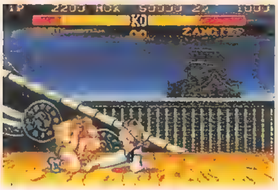
↑ガードされようがされまいが、続けて中足払い。この間に操作して…。



↑リセットで波動拳。弱がいい。遅すぎると吸い込まれてしまうぞ。

DEAD POINT
足払いフェイント中に吸い込まれるなあ!!

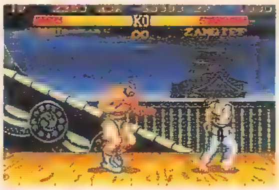
至近距離で「弱足払い→強足払い→波動拳」などといった定番攻めの時、弱足と強足の間にスキができすぎると吸い込まれてしまうぞ。敏速にね。



↑弱足払いをやめた瞬間に「フウ!」なんつって吸い込まれないように。

GAMBLING ROOM
恐るべき間合を誇るザンギを投げてしまえ

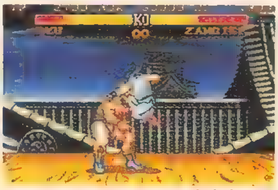
スクリューの恐怖があるだけに、逆にザンギは自分が投げられるなんて夢にも思っていない。しかしターボのスピードは見切りにくいぞ。思い切って投げろ!



↑一歩踏み込めばすぐ投げられる。一応、強キック投げでいこう。

ピヨらせたらコレ
連続技を1番入れやすいキャラだけに、グフ

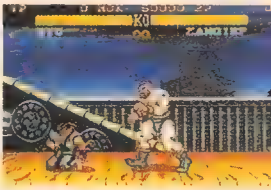
背中蹴りアパ昇は楽勝に決められる。それよりもパンチアッパー竜巻とか、前方からパンチアッパー昇龍などを入れる(本当に入るのだ!)努力をしてみようぜ。



↑前方三段は、1発目を気持ち高めに入れてからやると入るぞ。

NORMAL MODE
ハイスピードラリアットがないが、ムズい!

スピードが遅い分、つかまりやすいが、足技の当たらないH・S・ダブルラリアットがないからノーマルかどうかの判断が必要なくなる。少し苦戦するだろう。



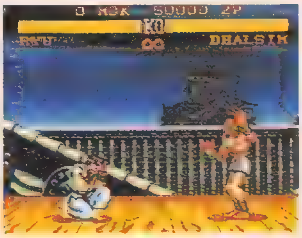
↑こちらの空振りに対しても、スクリューを掛けられやすいぞっ。

スクリューハメのできるうまいプレイヤーも強いが、基本技とDラリアットだけで闘う"大自然流"ザンギも十分強い。とにかく相手の間合を知り尽くし、遅い動きを翻弄しよう。パッドザンギは多少、ラクではあるけれども。

VS DHALSIM

ケンよりはいい勝負ができるぞ!
AC版より少しはラクだが…??

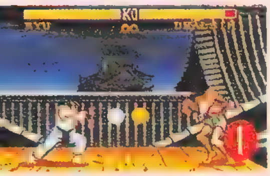
長い手足をかいくぐり、クリティカルヒット!!



先手必勝▶先制攻撃

難しい。波動拳はくぐられるし、跳び込んでも弱チョップで返されてしまう。竜巻も着地後につかまれたりする。長い手足も怖いし…。ここは様子を見て、ダルの動きに対応するのが1番安全そうだ。空中竜巻(強)という手もあるけどね。

必勝秘伝 竜巻を使いこなせ!! だ。



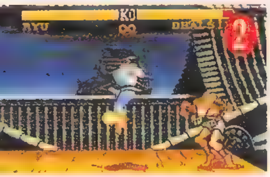
↑「はど～けん」「ヨガァファイヤ」ここで大人になって…。

敵を崩していくために

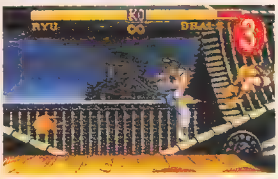
昇龍拳をムリに当てようとしても確率は低い。それより竜巻の方が強いよ。うん。

なんとかしてヨガファイヤーを読め

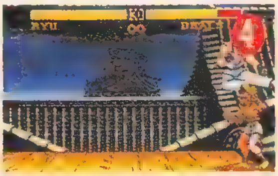
時としてヨガファイヤーと波動拳の撃ち合いになることがある。お互い押されたくないから、引けない局面だ。そこであえて大人になって、1歩踏み込んで強竜巻を繰り出すと、相手がうっかり火を出そうものなら、かなり離れていても蹴り倒すことができるぞ!!



↑1歩踏み込み、強竜巻! 子供なダルシムは硬直している。



↑ドオン! リュウの竜巻は当たると転ぶ、ダウン技だぜい!

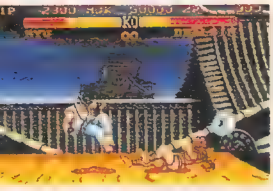


↑転ばせたら、当然背中攻撃。あまり波動拳で押してもしようがないぞ。

↑足払い波動でないと、スライディングでくぐって蹴られてしまうう。

DEAD POINT
ミエミエの波動拳は絶対にいけません

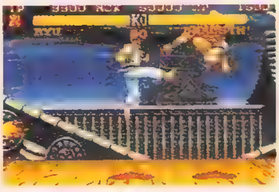
ヨガファイヤーは竜巻で蹴られるが、波動拳もスライディングで転ばされてしまう。バレバレのタイミングでは絶対撃たないように! 鉄則の1です。



↑あちゃ～。このあと起き上がりにドリルとかくるんだよな～。怖いよ～。

GAMBLING ROOM
空中竜巻をうまく使いこなせるといいぞ

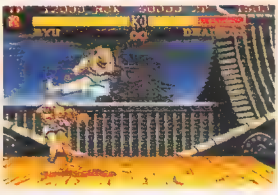
ヨガファイヤーに対して跳び込むと、ダルはバックジャンプパンチを出してくる確率が高い。それを先読みして空中竜巻を出してみよう。けっこう当たるぞ。



↑スライディングで返してくることはまずない。

ピヨらせたらコレ
当たり判定は広いから多少は楽しめるぞ

跳び蹴りアッパー波動拳とか、跳び蹴り中パンチ昇龍拳なんかがいいね。三段めを竜巻にしてもいい。背中蹴りは超難度だからあまり狙わない方がいいぞ。



↑アッパー竜巻や"跳び蹴り→登り蹴り→空中竜巻"という技なども。

NORMAL MODE
空中竜巻がない分、戦闘範囲はせばまるぞ!

ヨガテレポートはあってもなくても変わらないが、空中竜巻がない分、ヨガファイヤーで固められやすいので、少し苦しくなるだろう。

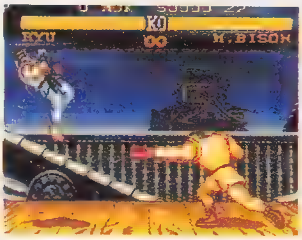
↑竜巻や跳び込みは、すべて逃げパンチで落とされてしまう。

PERFECT通信

スライディングを跳び蹴りで蹴れるのがまず大きく、空中竜巻でダルの攻撃範囲外で動けるのは大きい。くれぐれも昇龍拳に固執せず、フレキシブルに竜巻や跳び蹴りを使い分けていこう。実力的にはリュウの方が上だぞ。

"ターンパンチ"こそ真の恐怖だが、パッドなら別に平気です

波動拳で押しまくるだけじゃ勝てないぞ



先手必勝▶先制攻撃

どうせターンパンチを出す用意をしているだろうから、波動拳はマズイ。竜巻もしゃがみアッパーで返されてしまう。ここはバックジャンプして距離をとろう。もしダッシュ技が来ても、着地の時に蹴りを出せば止められる。

必勝秘伝 波動拳をいかにうまく使うか！

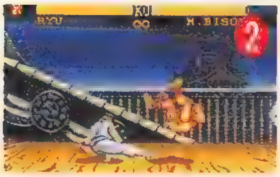
↑遠くに離してから波動拳……オヤ、ジャンプしてきた。甘いなぁ。

敵を崩していくために

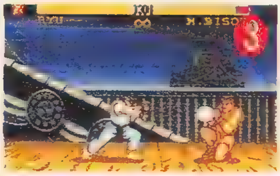
波動拳は両刃の剣。うまく使えば敵を封じられるが、一瞬でピヨらされることも。

とにかく波動拳で崩していく!!

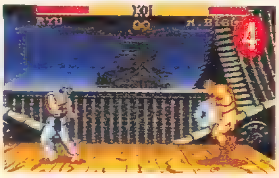
波動拳を跳び越えられるにしろ、ターンパンチですり抜けてくるにしろ、こっちは返すしかない。とにかく安全な間合で波動拳を撃ち、バイソンの動きをよ〜く見てひとつひとつ丹念に返していく。読みの要素もあるが、速い反応速度が要求されるぞ。



↑はい、足払いで転ばせてと。登り蹴りだと着地後がちょっと危険だ。



↑起き上がりに波動拳。これはよけられない。



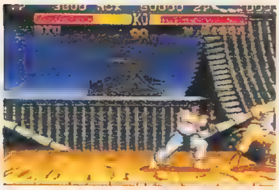
↑も〜一発波動拳。オヤ、今度はターンパンチのようだね。

↑昇龍拳を手の先にプチ当ててやれ。ひきつけて竜巻でもいいぞ。

DEAD POINT

近距離での波動拳は、どーしよーもない

よほど近くでもない限り、波動拳はターンパンチで抜けて殴れる。また、もし跳び込まれたらパンチからのダッシュアッパーなどの恐しい連続技が待っているぞ。



↑こんなとこで撃ったら殴ってくださいといってるようなもの。

GAMBLING ROOM

強い跳びパンチを思いきりぶつけてみるか

こちらが跳び込むと、ターンパンチをためているバイソンは、立ち中パンチやしゃがみ強パンチを出してくる。それに早めにパンチを出して止めてしまうのだ。

↑パンチが勝ったら、そのまま空中竜巻を出すと連続で入る。

ピヨらせたらコレ

華麗な必殺技…"Vサイクロン"をキメッ!

ピヨッたらやっぱり派手にいきたい。低めに跳び蹴りを決め、すぐに登り蹴り（これが難しい）→空中竜巻。V型にみえるだろう？決まった時は嬉しいぞ！

↑登り蹴りは、コツをつかまないとなかなか当てるのが難しいぞ。

NORMAL MODE

ターンパンチがないとこうも変わるものか？

全然ラクだぞ。波動拳を抜けてくることがないので、精神的にも余裕があるし。強波動で押しまくって、跳んできたら足払い、たまに竜巻、で勝てるだろう。

↑波動拳をよけるのがこんなに難しいとは…と思い知らせろ。

とにかく波動拳を撃つのを待って、接近してウロウロしているバイソンは超やっかいだ。つまり「待ち」バイだ。竜巻も返されやすく、昇龍巻も空振ると非常に危険。とにかく自分の技を出しながらもバイソンの動きをよく見よう。

VS BALROG

仮面の貴公子、ターボスピードで
さらにスピードアップ!!

接近してしまえば結構強いけど、やっぱ怖い

先手必勝▶先制攻撃

波動拳はマズい。しかし竜巻ならOKだ。バルログはしゃがんだまま竜巻を返せないのだ。着地後は投げや昇龍拳、弱足払いなどを入れつつ、足払い波動や跳び込みなどでこちらのペースにもっていけたら理想的ではある。

必勝秘伝 竜巻で詰めて、ピヨらせろ!

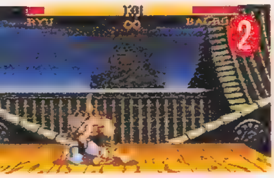
↑「たちまきせんぷうきゃっ!」と接近、無敵の着地後に弱足払いでも。

敵を崩していくために

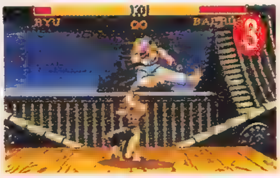
なんとか懐に入り、跳び蹴りや足払い波動などでスキを見つけていこう。

竜巻に対する下からの返し技はナシ

スキを見て弱竜巻で近くに着地し、弱足払いを当てたあと接近して、背中側に攻撃が当たるような感じで跳び込む。ムリして返そうとすると蹴りが入るので、たいていのバルログはガードに徹するだろう。それをいいことにガンガン攻めるのだ。



↑一瞬ガードさせたところで跳び込む。前後に広範囲な強蹴りだ!



↑む。またガードしやがった。仕方ない、弱足を入れまくって爪を…。

↑取ってやる! そして強足払いを出し、波動拳操作。

↑ふふふ、跳び込めまい。この間バルログはガードしてるしかないのだ。

DEAD POINT

コイツにもやっぱりミエミエ波動は厳禁だ

中距離で波動拳を撃つのは1番マズイ。簡単に跳び蹴り→スライディングと喰らってしまう。ヘタな間合じゃ三段を喰らうこともあるぞ。

↑こんなトコで撃っちゃイカンよな。もっと近くでひっかけるならねぇ…。

GAMBLING ROOM

ダウン中に重ねてきたR・C・Fを気合で返せ!

こちらがダウンすると、やはり必殺技R・C・Fで体力を削りにくるハズ。しかし意外と返しやすいので、ビビらず起き上がり昇龍で返し、後の展開を変えろ。

↑これを成功させたら、当然背中蹴りでピヨらせるべく勝負をかける!

ピヨらせたらコレ

当たり判定はなかなか広いスペイン人

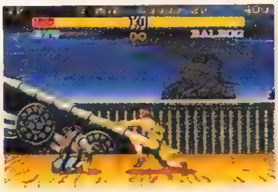
背中蹴りを当てるのは少し難しい。まぁパンチからヒジ当て昇龍でもいいし、"Vサイクロン"を狙うのもいいだろう。もう趣味に走っていいよ。

↑リュウの連続技って、派手さがないよな、実際。

NORMAL MODE

スピードが遅い分、お互い有利……??

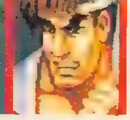
バルログのマッハの動きを見切りやすくはなるが、逆に敵も見切ってくるので、爪攻撃で技を返されやすい。波動拳もよけられやすくなってしまうのでブーだ。



↑う〜、こっちの動きが見切られてる〜、怖いよ〜。

PERFECT通信

とにかく爪を横から喰らわないように接近し、足払いでチクチクとダメージを与え、チャンスがあったら背中蹴りからピヨらせる。波動拳はよほど遠くか目の前でないと、単発で撃ってはいけない。危険すぎるぞ。

RYU  VS SAGAT

いきなり因縁の対決！　でも、サガットもリュウも忘れてる？

因縁の顔合わせ！　でもターボならイケる！

先手必勝▶先制攻撃

いきなり跳び込んでも、アッパーカットの用意をしているだろう。しかし弱竜巻なら、着地の無敵時間中にアッパーカットを出されても安全。もしグランドタイガーを撃ってきたら、着地後に投げるとか昇龍拳を当ててやろう。

必勝秘伝 親の敵と思って闘え!!

↑うまく画面端に追いつめた。弱足払いで固めて…。

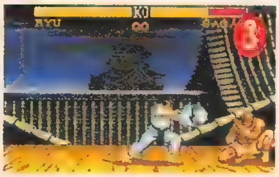
敵を崩していくために

非常に守りの堅いサガット。しかし縦の当たり判定が広く、足が遅い点を突け!!

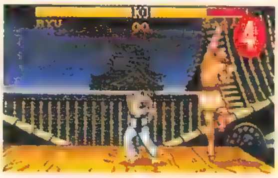
昇龍拳はアッパーカットに負けない！

離れるとタイガーショットが強いが、近づけば非常にモロい。それもタイガーアッパーカットが無敵でないから。ここという時に出しても昇龍拳で封じられてしまったら…と、思うとなかなか出す勇気がなくなるもの。そのへんの心理を読んでイジメよう。

↑強足払い波動だ！　このあとサガットがどうするか。



↑へッ、ビビって何もしないでやんの。も〜いっちょ波動拳だ！



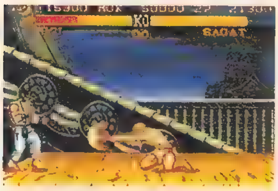
↑ハイハイ、アッパーカットね。さすがに２発目は出したね。

↑ドウッとすっ転ばせて、また最初の状態に戻ったざます。

DEAD POINT

無理矢理返そうとすると術中にハマるぞっ

画面端に追いつめられて転ばされた時、起き上がりに弱→強の下タイガーを重ねてくる時がある。そこで無理に返そうとしてミスると…!?



↑この距離でそんなムリしたって意味ないっすよ。あわわわ…。

GAMBLING ROOM

やっぱり飛び道具を読んで突っ込む！　コレ

少し離れた位置で、サガットの動きをジッと観察し、タイガーを撃ったと同時に跳び込む。パンチ→中足払い→波動と入れれば、必ずピヨらせれるぞ。

↑バッチ、ドンピシャ！　この瞬間のために生きてるっす。

ピヨらせたらコレ

縦の当たり判定だけはちょ〜広いので…

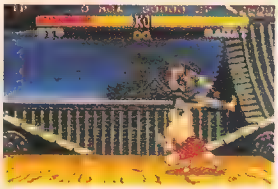
やっぱり、Ｖサイクロンを当てたいところだ。しかしやりようによってはパンチアッパー昇龍も当たるので、期待に胸がふくらむってところだ。

↑ヤツの身長なら当てるのは簡単だが、あまり遅いとガードされるぞ。

NORMAL MODE

スピードが遅いと急に強くなるヤツサガット！

空中竜巻はもともと使わないのでなくても同じ。しかしスピードが遅くなると返し技も正確になってくるので、総合力で負けるリュウとしてはかなり苦しいぞ。



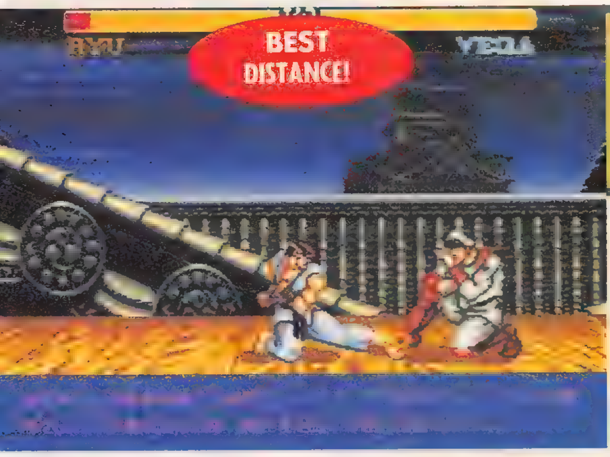
↑適当に跳び込んでいては、アッパーカットでブチ落とされる。

PERFECT通信

とにかくターボスピードになってサガットは苦しくなった。アッパーカットが無敵じゃないので、慎重に操作して出さないと止められてしまうからだ。技の使い勝手も今イチだし…。彼で勝つには、非常に正確な判断力が必要なのだ。

R Y U VS V E G A

少しパワーダウンしたベガ。リュウならなんとか勝てるぞ!!



波動拳を近くで撃ちまくるのがベスト

先手必勝▶先制攻撃

まずは弱波動拳。これが1番だ。ダブルニープレスも相討ちになるし、跳び蹴りが来てもガードできる。ヘッドプレスも大丈夫…。もし喰らったら、昇龍拳で迎え撃つ用意をしておこう。いきなり跳び込んでもいいぞ。

必勝秘伝 画面端に追いつめろっ!

↑ヘッドプレスを出させて昇龍拳で撃ち落とせた。ラッキーだ。

敵を崩していくために

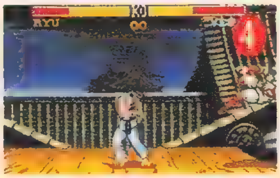
とにかくなんとして画面端に追い込んで、波動拳で押しまくるのだ!!

昇龍拳を当てようなんて思うな

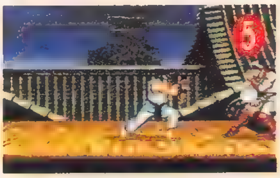
昇龍拳を読みで当てるなんてのは、やめた方がいい。難しすぎる。それに待ちベガはこちらがそういったスキを見せるのを待っているから、ムダ。それよりも竜巻などで接近して、なんとか転ばせたり投げたりして画面端に追い込むのが大事。リュウの基本だね。

↑跳び蹴り→弱足払い→強足払い→波動拳とぶつける。

↑ジワジワ近づき、画面端に追いつめて波動拳を連発。



↑ヘッドプレスをやろうとしても、抜け出せないぞ。



↑一度転んだら、また2～3発波動拳を当てて押す。

DEAD POINT

"サイコテール" には厳重注意っス!!

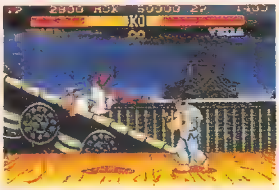
ダウン時に起き上がりに重ねてくるサイコクラッシャーは、重なり具合によってはガードが逆になる。どのあたりを境に前後が入れ替わるか、見極めよう。

↑さて、これはどちらガードでしょう。感覚で覚えるしかないよ。

GAMBLING ROOM

ベガは強い。楽に 勝つ方法は…少ないよなぁ

一気にKO! という思い切った賭け技は、特にない。サイコやダブルニーを読んで昇龍拳を当てる程度のもの。欲ばらず、地道に攻めるしかないのだ。

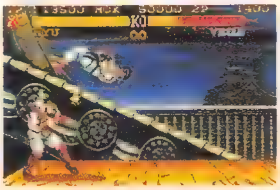


↑バァーン! とこのようにうまくばかりいくわけない。

ピヨらせたらコレ

ベガの背中はムチャクチャ広い。春麗並みだ

ピヨったら問題なく背中蹴りアッパー昇龍だ。まさに練習台なので安心しよう。ケンだったら、昇龍拳を強にして四段攻撃にもなるんだよな。



↑このへんからジャンプすれば楽勝で蹴れるよ。当然低めにね。

NORMAL MODE

スピードダウンに よりベガさらに手強く!

スピードアップでアバウトな闘いとなり、いい勝負ができたが、ノーマルモードではこちらの技にベガも反応しやすく、苦しいぞ。う～む。

↑波動拳も見切られやすくなってしまう。当然…。

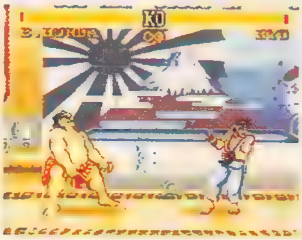
PERFECT通信

スピードアップによる恩恵がリュウには非常に大きく、はっきりいって画面端でうまく波動拳で押さえつければ、勝てる。ダブルニーやしゃがみ強パンチも弱くなったし、ベガもずいぶん弱々しくなったもんだよな。

E.HONDA VS RYU

強敵だが、読み次第では勝利を手に入れられるぞ!

波動拳を撃たせるな! そこが勝負の要(カナメ)



先手必勝▶先制攻撃

百裂張り手をいきなり出すのがいい。波動拳は封じられる。当然、同時に方向キーを左下に入れてS頭突き、S百貫落としのタメも行なっておく。昇龍拳を出されても平気だが、しゃがみジャブを出されると百裂を止められてしまう。

必勝秘伝 足をすくえ! 頭を蹴れ!

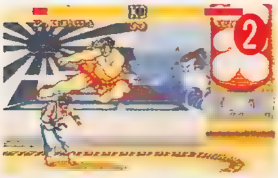
↑よしゃっ! 転ばせた! 強足払いの空振りなんかが狙い目だね。

敵を崩していくために

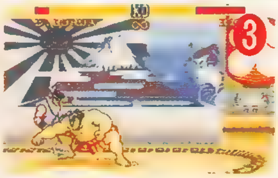
とにかく波動拳を撃たせないい努力をすること。どうすればいいか考えよう。

起き上がり昇龍は忘れましょう

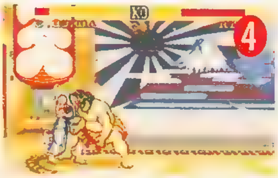
とにかくスキを見つけて出足払いで転ばせ、その後思い切って跳び込んでしまおう。跳び強蹴りから出足払いとつなぐのだ。起き上がり昇龍を喰らってもいいから、とにかく連続で攻撃を入れてピヨらせる、イケイケの攻撃でいこう! そうでないと苦しいぞ。



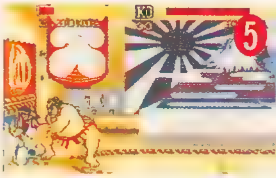
↑迷わず起き上がりに跳び強蹴り。起き昇をミスることしか考えない。



↑ラッキーにも入ったら続けて出足払い。これで3発の強技が入った。



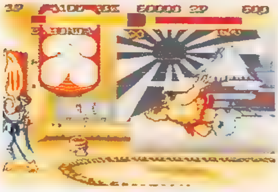
↑よ〜し、ピヨった。めんどーだから投げちゃおうかな。



↑投げたらすかさず接近して、百裂で体力を削りまくる。

DEAD POINT
波動拳がコワイ!
ついでに竜巻もコワイ

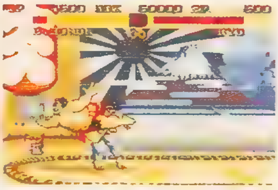
弱波動は、体の幅の広い本田にとっては恐怖の技。一回よけ損ねたあとは、無理せずピヨらないようにガードしよう。そしてその次に慎重によけるのだ!



↑リュウが遠い時はS百貫をひきつけて弱で出して抜けるのもいい。

GAMBLING ROOM
背中か前かわからなくさせろ! "前後不覚"

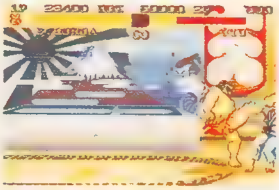
投げやS百貫などで転ばせたら、絶妙の位置で敵の起き上がりにボディープレスをめり込ませる。そして連続で立ち強やしゃがみ中などの二段技を入れてしまえ!



↑こんな感じ。敵の背中にも当たる技だからねえ。イツヒッヒ。

ピヨらせたらコレ
悩みどころだが、
威力をとるならコレだっ!

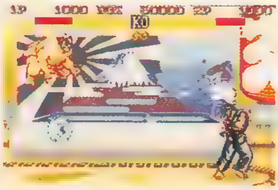
ピヨったら投げたあと百裂で体力を削ってもいいが、やはり連続技を入れたい、という人は、跳び強蹴りからの強二段ハイキックをおすすめしたい。



↑一応、強の三段攻撃だからダメージ量は大きい。でも転ばない。

NORMAL MODE
スーパー百貫落と
しがないから少しシビアだ!

S百貫がない分、弱波動は縦ジャンプでよけないといけないのが少々辛い。しかし、いきなりくる強波動などはよけやすいので、多少いい。



↑うえーぷ、ム…ムズい! でもある意味で「ターボ」よりも楽?

PERFECT通信

正面からスキを突いて攻撃するハードな闘いだ。敵は切り札の波動拳があるから、とにかく撃たせないようにこまめに牽制することが大事。そして弱波動を縦ジャンプでよけられるようにしておくこと。

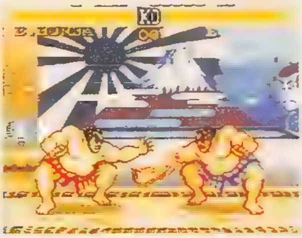
E.HONDA

VS E.HONDA

しょーもない同キャラ対戦その1！
待った方が強いぞ！

[illegible]
応できる距離であればまあ問題はない。すごくいいかげんなのだ。

弱S頭突きをいつでも出せるようにマスター！



先手必勝▶先制攻撃

いきなり百裂でもいいが、相手も同じことをしてきて相討ちになる可能性が高い。百裂には弱S頭突きが有効だけど、敵も頭突きの用意をしていたらひきつけて返されてしまう。ここは立ち弱張り手をピシッといってみよう。

必勝秘伝 受け身で攻めるのが極意!!

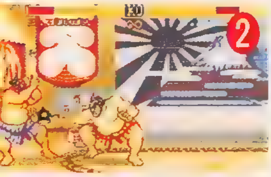
↑跳び強蹴りは相討ちになってもこっちが勝つことが多い強力な技だ。

敵を崩していくために

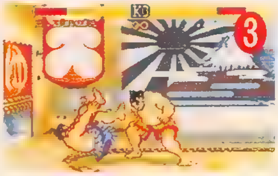
普通に跳び込んでもS頭突きやS百貫で返されるだけ。あまり無茶に攻めるな！

まずは転ばせて、百裂で削りとる！

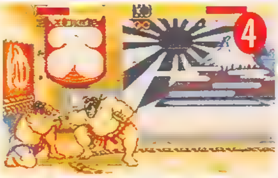
相討ち覚悟の攻めを中心としながらも、S頭突きをしっかりためておいて、チャンスがあったら必ず返す。頭突きで転ばせてジャンプして密着し、百裂で削れるだけ削る（とはいっても百裂張り手のガードダメージは大きいが）。その程度しか攻撃パターンはないぞ。



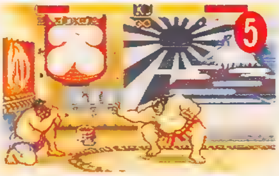
↑着地後、すぐに百裂で1～2回ダメージを与える。地道な攻めだが…。



↑しかし突然の強頭突きに対しても、しっかり弱頭突きを出せるように。



↑転ばせたら速攻跳び込んで、密着状態で百裂をブチ当てまくる。

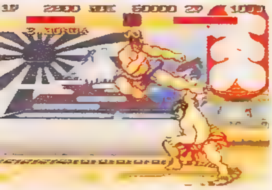


↑離れたあとも牽制しつつ、頭突きを出す用意をしておくのだ。

DEAD POINT

ムリな返し技は、健康をそこねるぞ

頭突きがたまってない状態で跳び込んできたりしたら、つい強パンチ（カラタケ割り）で返したくなる。しかし相討ちになると痛いのは、こちらなのだ。

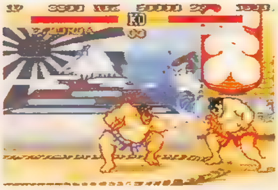


↑ムリに返したってしゃーないやろ、オッサン。

GAMBLING ROOM

ギャンブルも何も、闘い自体がいい加減だが…

この対決で先読みもクソもないが、あえて無茶をするとすればS頭突きの強で突っ込むことぐらい。でも、必殺技で簡単に返されてしまう。

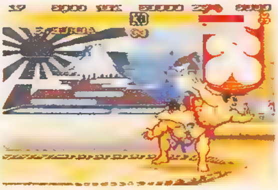


↑百裂張り手にも勝てることがあるから驚きだ。

ピヨらせたらコレ

単純に投げてもいいが、連続技を決めたい！

まず背中にボディープレスを低めに当て、立ち中二段ヒザ→百裂張り手。最後の張り手は怪しいけど、決まると嬉しい四段なのであります。

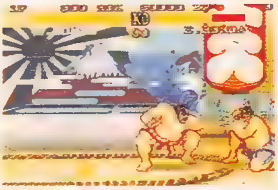


↑ボディープレスを背中に低めにぶち当てて、ヒザ二段→百裂で四段だっ。

NORMAL MODE

やっぱりアホくさい闘いになるのは必至!!

結局、『ターボ』とたいして使う技は変わらないから、やっぱりいい加減な対戦になるぞ。待ち気味に冷静に返し技を出し、時々攻撃する。……ってかんじかな。

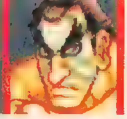


↑めんどくせー。百裂で押せ～！でも勝ったりして。

PERFECT通信

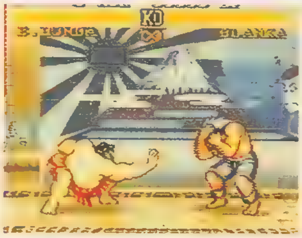
実際、この対決は待った方が強いぞ。だからといって待ちまくったのではおもしろくもなんともないよな、お互い。ガンガン攻めてムチャクチャやって、運のいい方が勝った、なんて方がおもしれーじゃんよ。ねェ。

E.HONDA VS BLANKA



ど根性本田VS.野生児ブランカ。超強力な肉弾戦。

弱スーパー頭突きをいつでも出せるように!



先手必勝▶先制攻撃

百裂は立ち弱キックで返されてしまうので出さない方がいい。また、電撃を出されたらS頭突きでは攻撃できないので注意。ローリングも防ぎにくく、危険…。まずはしゃがみ弱張り手で牽制するのが一番安全か?頭突きの用意もしておくこと。

必勝秘伝 弱頭突きのスペシャリストに!

↑電撃を出してない時にムリやり強頭突きで突っ込む! どちこいっ。

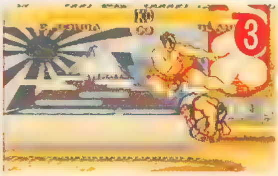
敵を崩していくために

ちょこまか動くブランカをおとなしくさせたけりゃ、S頭突きが1番だ!

S頭突きを有効に使いこなせ。

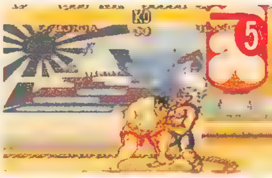
基本的に攻めまくりあいするとブランカの方が強いから、どうしても鈍重な本田は受けに回ってしまう。とりあえず跳び込み技はすべて弱S頭突きで返せるので、それ以外の攻めに対して神経を使った方がいいだろう。とりあえず高さでは負けるぞ。

↑転ばせたら接近して百裂で削り、離れたらすぐに跳び込む。



↑ドウッ。本田の強蹴りは左右、上下ともに当たり判定が広く強い。

↑さらに百裂で削りとる。これはブランカでもどうしようもない。



↑怒って跳び込んできたら、「バァン」と弱S頭突きで撃ち落とす!

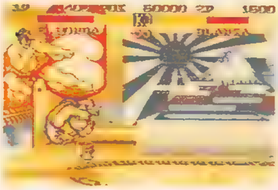
DEAD POINT
電撃にはS頭突きはまったく通じないぞ!

ローリングをガードしたあとに強頭突きで突っ込みたくなるのが、人情というもの。しかしブランカが電撃を出すとギリギリで負けてしまうこともある。注意!

↑おうっと、これは愚か。シビれるのみ。

GAMBLING ROOM
強力な跳び蹴りに自分から突っ込ませよう!

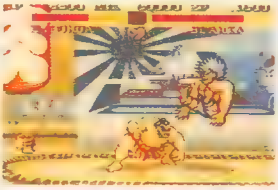
驚くべきことに、本田の強蹴りはブランカのローリングを止めることができる。そこで無防備にジャンプして、ローリングを誘い、蹴ってやろう。



↑「跳んだらローリング」という単純ブランカに意外と有効だ。

ピヨらせたらコレ
跳び蹴りハイキックはやめておこう

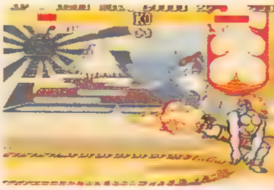
跳び強張り手→立ち中張り手→出足払いという定番三段を狙うのがいいぞ。でも、投げてから百裂張り手で体力削ってもいいな。『ターボ』の百裂は痛いんだ。



↑三段はラストの出足払いが入るかどうか怪しい。

NORMAL MODE
バーチカルローリングはあまり関係ないよ!

S頭突きは『ターボモード』のままなので、スピードが遅くなっても強いことに変わりなし。というわけでS百貫落としがないのも、別に関係なし。



↑遅い分、こちらの攻撃も見切られやすい。

PERFECT通信

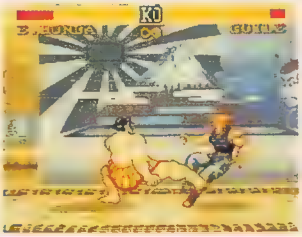
待ち型の体勢で、来る技はとりあえず返す。ローリングは百裂張り手で返せるが、そんなものを出してくるヤツはいない。やはり中距離での技のかけひきを身につけて、前後に動きつつ闘うのが理想的。待ちすぎはイカンぞ。

E.HONDA

VS GUILE

超強敵！ 当面の目標はこの男ですたいっ どすこいっ!!

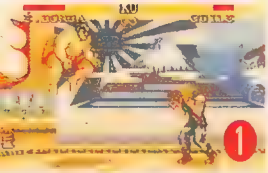
ガイル…おぬしにさえ勝てれば…!!



先手必勝▶先制攻撃

スタート後、ガイルがソニックを撃つのを見越して強払い蹴りを出してみよう。もし出してきたらソニックを止め、ガイルを転ばせられるぞ。サマーソルトを出されたら斬られてしまうのだが…。百裂やS頭突きは出すとヤバイぞ！

必勝秘伝 ソニックブームへの対処が…



↑ソニックブウゥンム。速攻で跳び込む。

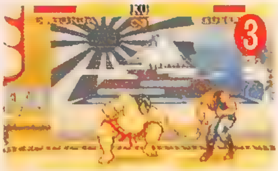
敵を崩していくために

ソニックを撃たせないのが一番だが、それはムリ。はてさて、どうする？

ソニックへの跳び込みこそ命!!

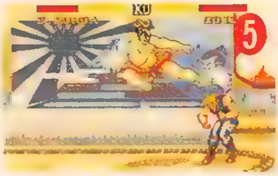
ソニックを跳び越えてきた本田に対して、ガイルはいろいろな返し技を出してくる。中・強足払い、立ち強キック、跳び蹴り、立ち弱キック、しゃがみアッパー、空中投げなど…。それらに対して勝てる技で跳び込んでいくのが、本田の攻略法だっ！

↑中足払いを読んで、百貫落とし。これだと一方的に勝てる。



↑しかも低めだから、その後百裂張り手が連続で入ったりする！

↑離れたらまたソニックを撃ってきた。さらに跳び込む！

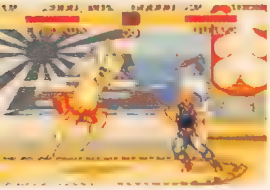


↑今度は回し蹴りできた。強蹴りで相討ちオーケーオーケー。

DEAD POINT

神経過敏になりすぎるんじゃないでゴワスッ

ソニックを見たらすぐに跳び込む用意をしているため、ちょっとしたアクションに反応して跳び込んでしまうと、サマーソルトの餌食になるぞ。注意だ。

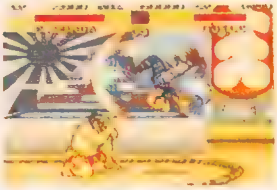


↑しゃがみアッパーはフェイントざます。サマーは消えてないざます〜。

GAMBLING ROOM

起き上がりサマーを誘発させてイジメろっ!

一度転ばせた時や空中で撃ち落としたあと、目の前でジッと止まると、勝手に起き上がりサマーを出してくることが多い。そこをガードして殴ってしまおう。



↑オラッ、ガード！ 結構意地になってサマーを出してくるものよ。

ピヨらせたらコレ

四段攻撃にチャレンジか、投げて百裂!!

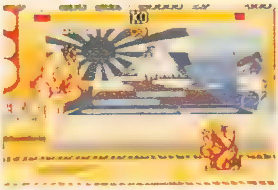
背中にボディプレス→中ヒザ二段蹴り→百裂という四段か、投げてから密着して百裂がいいだろう。百裂で弾いた時が勝負の分かれ目でもあるぞ。

↑やっぱり"相撲プレス四段"がいいよねぇ〜。確率低いけど。

NORMAL MODE

冷静に、落ちついて勝負すると実力がわかる

たいして変わらないが、スピードが遅い分、ソニックをよけやすい。しかし敵のミスも減る。S百貫はあった方がいいので、う〜む。やっぱり辛いね。

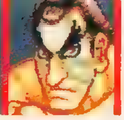


↑弱ソニックの縦よりも、まあ…『ターボ』よりはラク…かな？

PERFECT通信

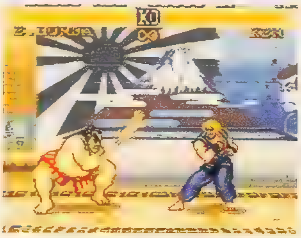
所詮はガイルの方が強い。しかしその絶対的事実に屈せず、やる気まんまんでいけば勝てないことはない。とはいっても、イケイケオンリーではダメ。どうしようもないと思ったら、素直にガードした方がいいぞ。

E.HONDA VS KEN



ライバル男の１人だ。スーパー百
貫落としがなければハメられる!?

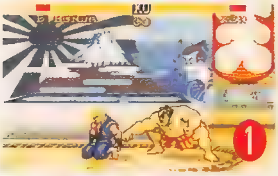
スーパー頭突きに頼っていてはダメッ!



先手必勝▶先制攻撃

いきなり百裂を一瞬だけ出すのがおススメ。波動拳は止められる。昇龍拳も中・強でなければ平気だ。返し技を出されたら困るので、百裂は一瞬だけ出し、次の攻撃に変化させた方がより効果的。波動拳だけは撃たせないように。

必勝秘伝 保険攻撃と読みが重要っス



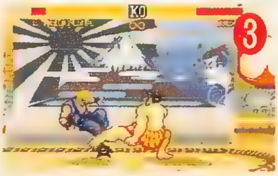
↑近距離でウロウロして、技の空振りに出足払いを当てて転ばせる!!

敵を崩していくためにとにかく転ばせる。払い蹴りや出足払い、強S頭突きなどいろいろあるぞ。

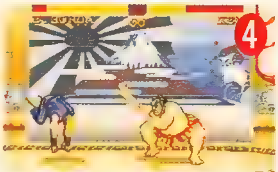
フェイントを中心に多彩に手足攻撃

ケンだって防御力はなかなかだし、飛び道具も持っている。フェイントを中心に予測されにくい攻めで、バレないように攻撃するのがいい。波動拳も、撃った瞬間に跳び込んで強足払いを早めに出せば、当たり判定（特に横に）の広い蹴りが当たるぞ。

↑起き上がりに何もせず、昇龍拳を出させてスカす。



↑また払い蹴りで転ばす。転ばせたらすぐに百裂張り手を出し…。

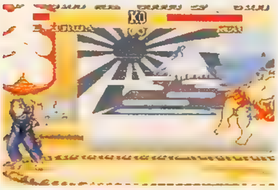


↑ケンの起き上がりに当てるように見せて…。

↑ピタッとやめて起き上がりに投げてしまう。結構決まるんだ、コレが

DEAD POINT
ムリな波動拳よけは、死を招きまくるぞ!

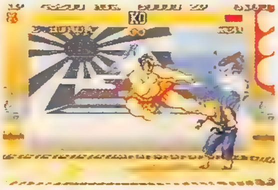
リュウと同じだが、弱波動拳を縦ジャンプでよけるのをミスッたら、ピヨピヨにならないため、１回ガードする。そして次の3発目に跳び込むのがいい。



↑うお～！ 体の幅が広い～！ 自信のない人はS百貫落として。

GAMBLING ROOM
一度転ばせたら、一気にピヨリを狙う!

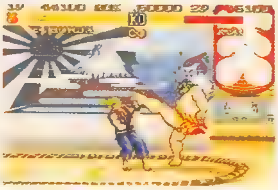
出足払いなどで転ばせたら、起き上がりの操作ミスを期待して（！）跳び込もう。跳び強キックから出足払いが理想的。入ればピヨルぞ。一気にカタをつけようぜ！



↑起き上がり昇龍を失敗することを祈る。ガードされたらどうしようも…。

ピヨらせたらコレ
ラッキーにもピヨらせたら、三段？ 四段？

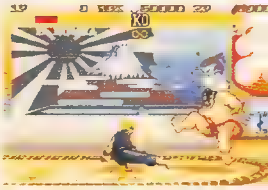
単純に投げてから百裂で削った方がいいだろうが、背中ボディプレスからの四段にチャレンジするのもピヨらせたらこっちのもの。男らしくてシビれるなぁ。



↑跳び蹴り強二段ハイキックという、地味だが大威力の技もあるぞ。

NORMAL MODE
スーパー百貫がない分、波動拳よけ技術が…

波動拳を前ジャンプしても強足払いで蹴られてしまうので、縦ジャンプよけを完璧にしておくこと。でないと徹底的に痛めつけられるぞ。



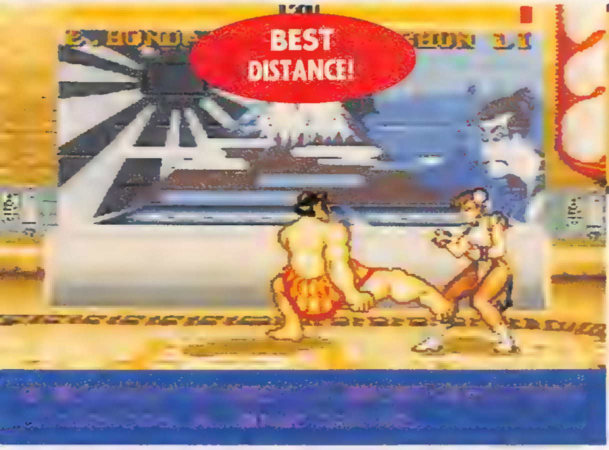
↑実は、縦ジャンプでよけても強足払いで蹴られるんだけど…秘密だよ

PERFECT通信

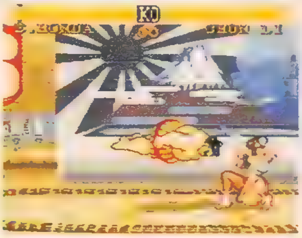
実力次第では案外勝てる相手だ。やはりリーチの差が大きい。S頭突きがジャブで返されるとはいえ、やはりすべて止められるもんでもないし。S百貫のおかげで波動拳攻めも少し怖くなくなったし、なかなか楽しい試合だぞ。

E.HONDA VS CHUN-LI

やりやすい相手？　の1人。
翻弄されないようにね



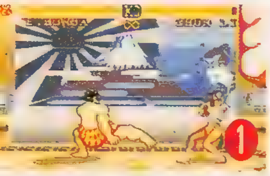
スピードに翻弄されず、落ち着いてやれ!!



先手必勝▶先制攻撃

いきなり百裂張り手は危険。春麗の百裂脚の方が強いのだ。しかし春麗も跳び込みを警戒しているハズ。ここは後ろに下がってからS頭突きとか、追いかけてくるのを払い蹴りで転ばす、などした方がいいのではないだろうか。

必勝秘伝 春麗の動きから目をはなすな。



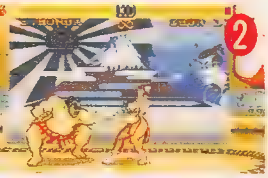
↑払い蹴りを狙う。この時パンチを連打しておくと……。

敵を崩していくために

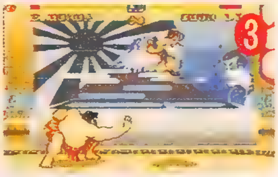
弱ピンタ連打でS頭突きを封じれる春麗だが、そううまくいくとは限らない。

相打ちオーケーで突っ込めや!!

S百貫は全然意味なし。急な跳び蹴り、払い蹴り、百裂、S頭突きなど（強技ばかりだなぁ…）のコンビネーションをバラバラに組み合わせて攻撃することで、相討ちされても平気！　な闘いができる。実際イケイケでも、体力トータルで勝てたりするのだ。



↑いきなり百裂が出る。結構これにひっかかる奴は多い。



↑怒って跳び込んできたら（そういうことは少ないが）、すかさず…。

↑破滅の音・弱S頭突きをひきつけて当てる。

↑続けて強S頭突きかなんか出すと、焦って返そうとして喰らうことも。

DEAD POINT
跳び越し投げには 大注意！　まず勝てない

こちらの背中ギリギリに跳んできて着地後投げてくる“跳び越し投げ”は、投げ返そうとしないで、強パンチで返すこと。投げ合いではまず勝てないぞ。

GAMBLING ROOM
百貫落としケツを たまには使って遊ぼう

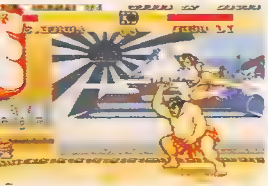
少し遠くから弱キックの百貫落としで跳び込んでみよう。中足払いを出してきたら踏みつぶせるぞ。そこから百裂、なんてのもイカすぜ。

ピヨらせたらコレ
広～い女の背中に 脂肪タップリの腹をば…

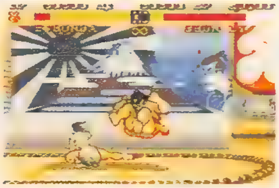
ただの三段ではつまらないような気もするので、ボディプレスを背中に入れてヒザ二段蹴り→百裂張り手とつないで、引き続き押しまくろう。

NORMAL MODE
空中スピニングバードキックがないのはいい

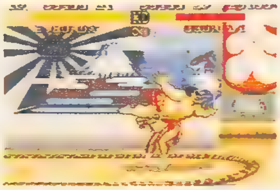
“踏みつけからの空中スピニング”は非常に引っかかりやすい技。それがないのは助かる。気功拳も時々使われると辛い…のでOK。



↑一歩下がってカラタケ割り。かなり後ろにも攻撃判定がある。



↑完全にナメきった相手にやるといい。でも時々使えることも…。



↑「愛してると言ってくれ～」の中ボディープレス。本名スモウプレス。

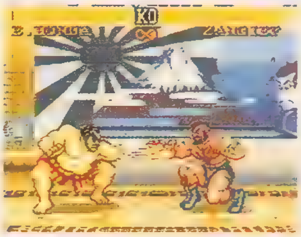
↑踏まれたら、問題なく後ろから蹴ればいい。

PERFECT通信

踏みつけからの空中スピニングを落としにいかないこと（返し技がない?）。跳び強蹴りを春麗の頭の上に置くように突っ込めば、返し技を出されても相討ちになりやすい。となると、こちらの方が威力は全然上なのだ。どすこい。

絶対に吸い込ませないようにしよう。楽しませるものか！　ブツ²

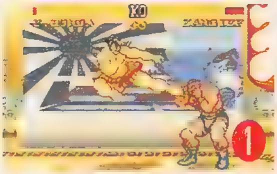
とはいっても待ちプレイだけはやめよう



先手必勝▶先制攻撃

いきなり百裂。跳び込めなくする。警戒するとしたら、強足払いを相討ち覚悟で出してくることと、地獄突きで百裂を止めてくる場合。でもどちらも結果的には大したことではない。喰らったら、それはそれとして受けとめておこう。

必勝秘伝 強技でガンガンいきまくれ!



↑いつでもいいから、なるべく遠くから強蹴りで跳び込む。

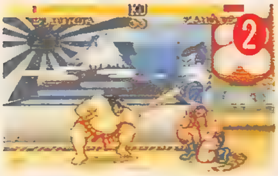
敵を崩していくために

間合の広いスクリューの投げ返しを喰らわないように遠くから攻めるべし。

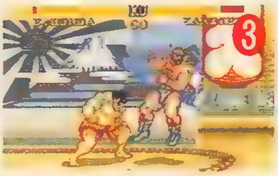
遠め&高めの強跳び蹴りで突っ込め!

高めに遠くから強蹴りを当てると、返し技がないだけでなく、着地後に喰らい投げもやられない。すべて本田の長い足のおかげだが。

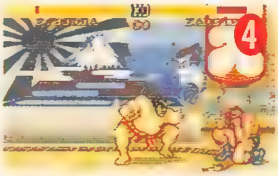
また、ザンギの跳び技はS頭突きかカラタケ割りですべて返せることも、ザンギにとっては地獄。スクリューもかけられないよ…。



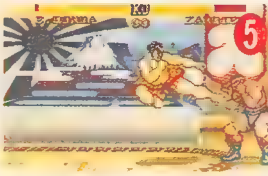
↑着地後百裂！　これも返されることはない。ヒドすぎる。



↑跳び込んできたら弱S頭突きで軽い。たまってなければカラタケ割り。



↑転ばせたら、スクリューの間合より外で百裂を重ねてやる。ヒドイ!!

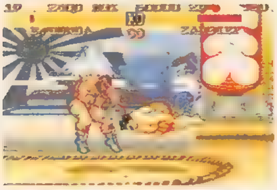


↑弾いたらまた①に戻る。実際この程度でも勝てないことないぞ。

DEAD POINT

強頭突きは超強い けど、たまには落とされる

ダブルラリアットは強S頭突きでだいたい勝てる。しかしたまに負けることもあるので、その時はスクリューハメに対して起き上がり弱S頭突きだ。

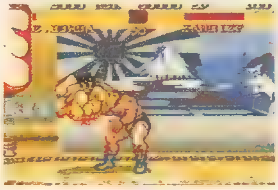


↑ホラホラァ！　実はこれだけでも勝てるのだ。つまらん。

GAMBLING ROOM

昇りゲツから投げてみてはいかが？

接近して昇りジャンプ中に百貫落としを当てて、そのまま中パンチボタンを連打してみよう。"ケツ投げ"ができるぞ。異様な光景なので笑えるかも…ね。

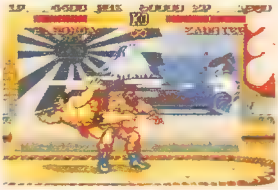


↑ケツが低い弾道(?)のためにできる妙なフェイント投げ。

ピヨらせたらコレ

やっぱり巨体には 四段を入れるしかない

"連続技を入れられたら日本一"のザンギ先生だ。ここは背中からのヒザ百裂四段を狙うのがスジってもんだろう。そうでなくちゃウソだ。



↑顔はダメだよ、ボディボディ！背中にボディプレス〜

NORMAL MODE

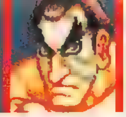
別に変わらない! ハイスピードも関係ない

S百貫落としもハイスピードダブルラリアットも、この二人の対戦では使わない。だからやることは大して変わらない。ああ、つまらない。

↑遅い分、返し技が確実にもなるけどね。

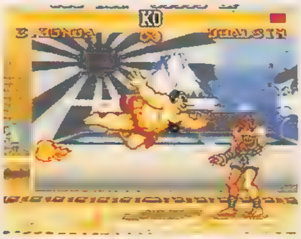
PERFECT通信

本田が手加減しないと非常につまらなくなる対戦。つまり、強のスーパー頭突きや跳び蹴りをやる回数を減らさないと勝負にならないということ。つまりお遊びなのだ。だからなるべくこの試合はやらないようにしよう。

E.HONDA  VS DHALSIM

『ストII』では100%負けた試合が、かなり変わったぞ!!

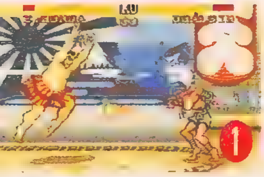
返し技を返す。読みの要素が強い対決!!



先手必勝▶先制攻撃

百裂は立ち弱チョップで返されてしまうので、スーパー百貫落としの強でも出して押さえつけよう。ヨガファイヤーとかスライディングを出してきたらしめたものだ。着地後は、もちろん百裂張り手で削るべし。フフフ…。

必勝秘伝 読みの勘を鋭く鍛えろっ!!



↑ヨガファイヤーにどうせ押されることになる。すかさず跳び込み…。

敵を崩していくために

S頭突きがいいに決まってるが、やはり飛び道具は跳び越えるしかない。

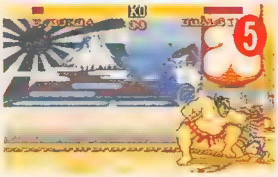
火を見て敵を見て、返し技をどうぞ

ヨガファイヤーにどうしても押され、跳び込むことになるが、そこで何で突っ込むかが問題。スライディングやハイキックにはボディプレス、しゃがみパンチ逃げパンチには百貫落としなどがいいだろう。返し方によっていろいろ変わってくるのだ。

↑相手の動きによって瞬時に判断。逃げパンチにはケツだ!

↑低すぎてパンチをよけられた。着地点に強S頭突きをブチ当てちゃる。

↑転ばせたらと〜ぜんジャンプして、密着状態で百裂張り手を出すべき。



↑百裂張り手のガードダメージはものスゴいのだ。

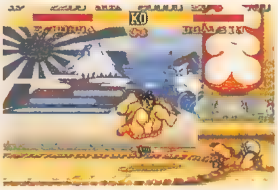
DEAD POINT
よーするに読み負けてはいけないってこと

ダルシムは接近戦には絶対してこない。なるべく遠くで火で跳ばせ、逃げパンチを中心に返してくるハズ。敵の思い通りにだけは、ならな!

↑確率的には逃げ強パンチが一番い。くやしいなあ。

GAMBLING ROOM
スーパー百貫を、あとさき考えず撃つ!?

スーパー百貫落としは、低い位置のもの(強足払いとか…)を踏みつぶせる技。ダルシムがミスって踏まれてくれることを期待して、出してみよう。



↑「えいっ!」ミスってスライディングとか出してくれればラッキー。

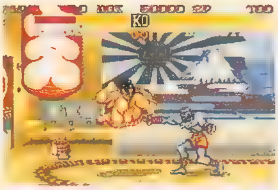
ピヨらせたらコレ
ムカつくヤツには確実なダメージ技がいい?

四段狙って渋くいくのもいいが、ムカつくので投げてしまおう。その後密着百裂で体力を削りまくればダメージ量も多いし、その後の処理もグーだぞ。

↑投げてしまえー!! 憎しみのこもった相手は投げてしまえー!

NORMAL MODE
苦しい! 敵に冷静に判断されてしまう

スーパー百貫がないのはちょっと苦しい。スピードが遅い分、こちらの跳び技を冷静に判断されやすい。どっちかっつーと、辛くなるね。



↑あうっ! ケツをヨガチョップで返すとは…。

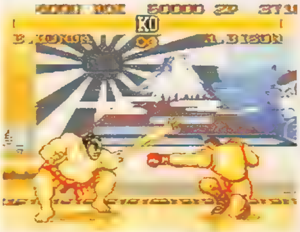
PERFECT通信

「ターボ」は本田のペースで試合が運ばれることが多いが、読みがズバズバ決まれば、ダルシムが本田をまったく近づけることなく沈めることだって可能。まさに読み合いが重要な闘い。どちらも辛いね。

E.HONDA VS M.BISON

ターンパンチの無敵がほとんど意
味なし!!

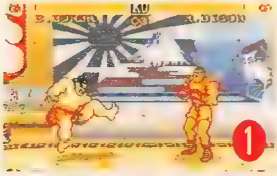
百裂張り手が勝負の要でゴワッス



先手必勝▶先制攻撃

いきなり百裂がベスト。相討ちで
もOKだ。ダッシュ技は全部防げるそ
唯一怖いのが足払いパンチ（しゃが
み強キック）だが、それも相討ちに
なるうえ、こちらの方が威力が上な
のだ。というわけで、百裂が一番。

必勝秘伝 相討ちを中心に世界は回る



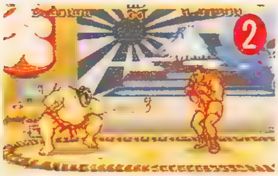
↑百裂で押しまくる…。足払いパンチを出してきた！

敵を崩していくために

転ばせて云々…… という闘い方はやっても無駄。やっぱり百裂が中心になるぞ。

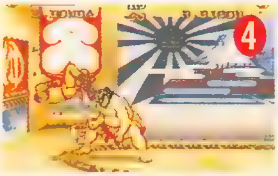
百裂…ワンハンドレットスラップ…

まずは百裂で押す。ダッシュ技は大体止められるが、ターンパンチだけは遠くで出されると、相討ちになったあとのダメージ差が激しい。3以上になるとピンチだ。跳びパンチできた時は殴られても喰らい投げができる。ヒドイよなぁ…。S頭突きは封じられやすい。



↑相討ちでも本田の方が強い。さらに起き上がって百裂を出す。

↑今度は跳び込んできた。でも気にすることはないぞ。



↑喰らっても投げ返し可能。けっこうヒドイけどね。

↑投げたら再び密着して百裂で体力を削る。とにかく百裂なのだ。

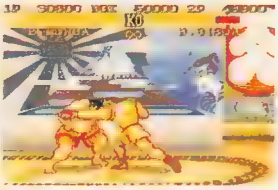
DEAD POINT
S頭突きを読まれるとターンパンチを喰らう?

AC版『ターボ』ではS頭突きに対して引き付けてターンパンチを出すと、無敵で頭突きをかわしてからブン殴られるが、SFC版ではさすがにそれはない。

↑こんな技は喰らわないようにしないとねぇ…。

GAMBLING ROOM
スーパー頭突きをダッシュ技に当てろ!!

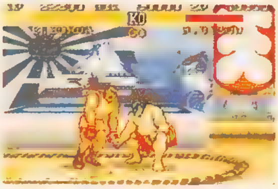
そんなに難しいことではないが、ダッシュストレートやターンパンチに、無敵の弱S頭突きを当ててやろう。しょっ中突っ込んでくる奴に有効だ。



↑バァン！ と決めるとなかなかに楽しいザーマス。

ピヨらせたらコレ
もちろん、四段百裂を狙うがヨロシ!

百裂に徹したこの対決は、やっぱりしめくくりも百裂でいかないと。いつも通りサクサク決めよう。投げてから百裂で削り取るのもよし、だ。



↑…ピヨるとあぶない顔だなぁ、おまえ…。

NORMAL MODE
やることは大して変わらないぞ…

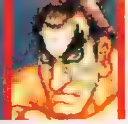
基本的に闘い方は同じ。やっぱり百裂で押しまくることになる。百裂で押してS頭突きをまぜていじめるのは同じ。いきなり強S頭突きもいいね。

↑キィーン。やってることは別に変わってないねぇ。

PERFECT通信

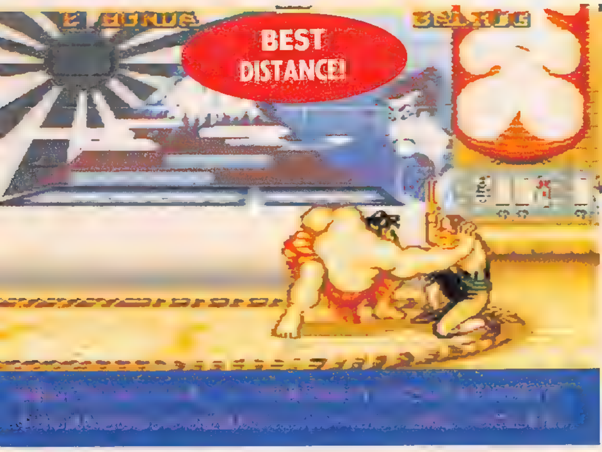
この試合もできることならやりたくない対戦の1つだ。S頭突きは立ちジャブで封じられるし、ダッシュ技も百裂で封じられる。これだけでもこの試合が"待ち合い"になることはわかるだろう。

E.HONDA

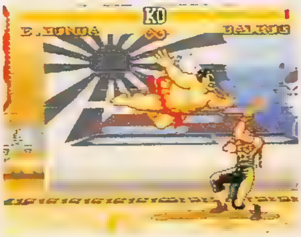


VS BALROG

スピードでは圧倒的に負けているが、まぁ悪くない



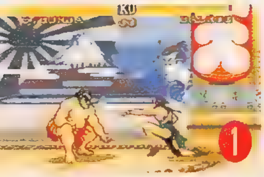
急なスーパー頭突きに弱いヤツっ!!



先手必勝▶先制攻撃

百裂を出すと、跳び込まれた時に危険。いきなり三段喰らったりするぞ。まずはS百貫落としでも出してみよう。運がよければ攻撃できるぞ。S頭突きは多少安全かもしれないが、ヘタするとジャンプですかされて投げられるかも。

必勝秘伝 スピードに翻弄されないこと



1 …う〜速い。爪で刺されないようにジワジワ近づいていって…。

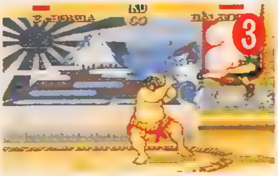
敵を崩していくために

やはり守りに徹しつつ、スキを見て返し技を出していくようにしないと辛いぞ！

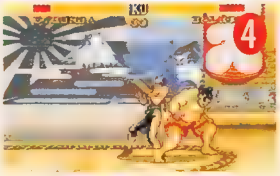
スーパー頭突きに頼りすぎるな!!

スーパー頭突きは、バックジャンプでよけて投げられるので、ポンポン出すととてつもなく危険。それよりジリジリ接近しつつ、敵の出してくる技に対して返せる技だけをバッチリ返し、あとの技はいちいち何かしようとせず、ガードに徹した方がいいだろう。

2 ↑跳び込んだりして。フライングスモウプレスはかなり強いぞ。



3 ↑目の前でピョンピョン縦に跳ねてやがる。これは反応できないよ。

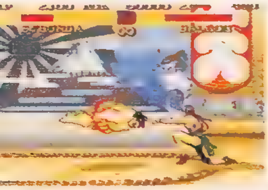


4 ↑こっちに跳んできたのを厳しく見切り、弱S頭突き。

5 ↑さらにダウンしてる上からS百貫落としを重ねたりなんかして。

DEAD POINT
ミエミエの強S頭突きを出さないこと!

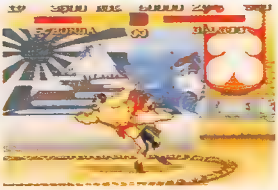
S頭突きは着地した後、少しの操作不能時間があるため、ジャンプでよけられたら簡単に投げられてしまう。もし出すなら細心の注意を払ってバレないように。



↑バルログが技を出してる時に出せば、よけられることはない？

GAMBLING ROOM
冒険と呼べるようなモノはないなぁ、本田よ

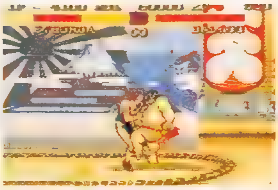
闘い自体がいきあたりばったりで、セオリーというものがないこの対決において、ギャンブルなんていう一発攻めはない。背中にボディプレスを入れるぐらい。



↑投げたあとの起き上がりに背中にフライングスモウプレスを当てる…？

ピヨらせたらコレ
背中フライングスモウプレス ヒザ百裂四段がいいが…

ピヨらせたら一気に息の根を止めるべく、投げから百裂もいいが、ロマンを求めて四段を狙ったっていい。これだけで十分KOだけど次の準備もね。



↑ヒザからの百裂。これがなかなか入らないんだよ…。

NORMAL MODE
よりいっそーツラいものがある対戦

バルログのとらえどころのない動きは、ノーマルモードも同じ。スーパー百貫がないことも加えて、かなりの苦しさだ。とてもじゃない戦えないなぁ。

↑遅くはなっても、やっぱり速いバルログ。

PERFECT通信

待ちまくって弱S頭突きばかり狙っていれば勝てるかもしれないが、普通にやるとスピードについていけない。イズナやバルセロナにポロポロ投げられるということはないが、なかなかにやりづらい対戦なのである。

E.HONDA VS SAGAT

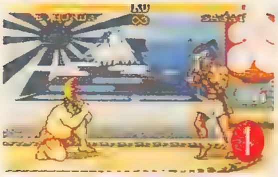
みんながイヤがるサガットをカモにできる男の一人、本田！

グランドタイガーを中強S頭突きで抜ける！

先手必勝▶先制攻撃

いきなり百裂だと、アッパーカットでブっ飛ばされる恐れアリ。一瞬待って強のS頭突きなんかどうだろう。スタート直後の気のゆるみを突いた、堅い戦法だと思うがね、わたしは。だれでも知ってる本田の攻撃のパターンをつかえ。

必勝秘伝 堂々と攻めまくるべし!!

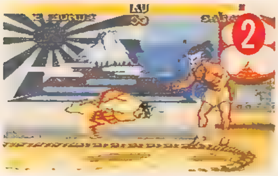

↑お、上タイガー。一瞬よけて接近だ。

敵を崩していくために

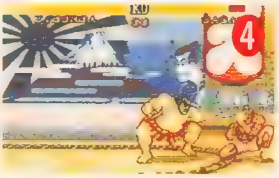
やっぱり一番のスキはグランドタイガー。強頭突きで突っ込んでやれ！

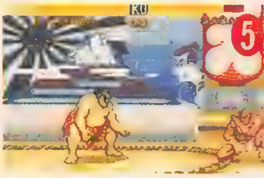
でも素直に下タイガー撃つかなぁ…？

下タイガーをS頭突きが抜けられるなんてのは今や常識。敵も知ってる。それならわざと上ばかり撃ってくるのは必至。でも上タイガーは、しゃがんでよけながらどんどん距離を縮められるから、いつまで耐えられるものか…。そのへんだろうね。


↑ハイ、たまらず下タイガー撃ったね。近くからでも強S頭突き、可。

↑転ばせたら、もう一回強頭突きを出してサガットの前に降りる。


↑パンチボタン連打で、着地百裂。これでガッチリ削り取る。


↑再びグランドタイガーを待つ。こんな感じで勝ててしまうぞ。

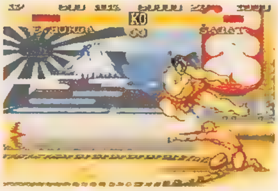
DEAD POINT
下タイガーをしっかり見極めろっ！

調子にのって上タイガーにS頭突きを出したり、跳び越えようとすることなかれ。喰らうのはいいとしても、起き上がりにもタイガーを撃ち込まれるぞ。

↑一応、S百貫なら抜けられるけどね。そのあとの一手が勝負だ。

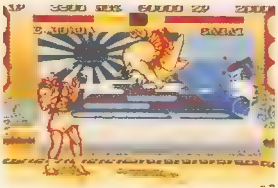
GAMBLING ROOM
やっぱりただの頭突きよりも三段が入れたい

グランドもしくはアッパータイガーを撃つのを読み、頭突きでなく跳び蹴り→ハイキックなど三段を狙おうではないか。上タイガーは蹴るの簡単だけど。


↑オリャア！　あんまりこーいう先読みはしない対決なんだけどね。

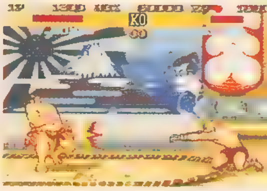
ピヨらせたらコレ
やっぱり四段？？それとも投げ？

身長が巨大（2m以上！）なので背中側にいけないかと思ったが、ちゃんといけるから安心しろって感じだ。背中からの四段でも狙いましょう。


↑でっけえなあ、サガットは。足も長いし…。

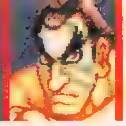
NORMAL MODE
別に変わりなし！急なS頭突きが返される？

見切りやすいだけに、強S頭突きの急襲効果が少なそうだ。でも下タイガーが快くないのは同じ。せいぜいカモッてあげよう。本田はここでも強いぞ。


↑ノーマルモードだと多少怖いけど、所詮本田が強い。

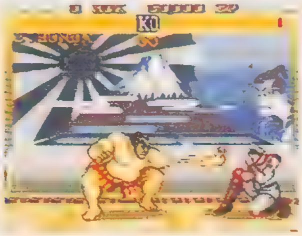
 PERFECT通信

待ちに徹するとサガットは超辛い。跳び蹴りもカラタケ割りで返せるし、リーチも本田の方があるんだから、待つばかりでなく接近戦でも勝負するのが男というものだ。お互い楽しくやろうや。

E.HONDA  VS VEGA

強敵・ベガ！ しかし少しの解決法ならあるぞっ!!

ベガは闇の帝王。帝王に日本人力士が挑む



先手必勝▶先制攻撃

まずは百裂を出して少し前進だ。目の前に百裂があると、ベガはダブルニープレスもヘッドプレスもサイコクラッシャーも何も出せない。まずはこれで足止めをするべしっ！ そこからすかして投げを狙う…のは、ずうずうしすぎかな。

必勝秘伝 頭突きだけはいつでも出せよ

↑強S頭突き。でもガードされた。どうしよう…。

敵を崩していくために

自分から崩そうってのはムリな話。ベガがミスしたり、攻撃してくるのを待つのみ。

弱S頭突きが頼りだけど…

スキがあったら強S頭突きを撃つ。返されはしないと思うが、どうせガードするだろう。すると距離が開いてしまい、百裂などを出してもサイコで燃やされてしまう。どうしてもベガが仕掛けてくる技への対策を出すという形にまとまってしまうのが、悔しいぞ。

↑あっ、ヘッドプレスだ！ これはガードしないとまずいな。

↑あっ、サマーソルトスカルダイバーやらずに離れちゃった。

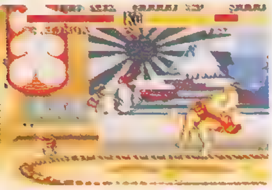
↑ゲゲ、サイコ！ これをタメるために戻ったのか…。

↑ギリギリ弱S頭突きが間に合った。さすがに無敵の技だねぇ。

DEAD POINT

月並みだが、敵の連続技を喰らわないこと

ダブルニープレスやサイコを喰らわないこと…。そんなの、当たり前だろ！ とはいわないで。そのぐらいしかないよ。近づきたくてもなぁ…。


↑こんなの喰らってたら、とてもじゃないけど勝てまへん。

GAMBLING ROOM

強蹴りで跳び込む やっぱ、コレでしょう

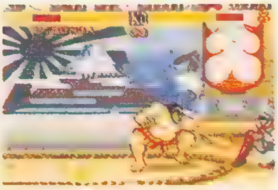
本田の強～い強～い跳び丸太蹴りを、相討ち狙いで出す。サイコやダブルニー、登りパンチだと相打ちさせれば体力的には勝てるだろう。

↑うっ。これはどっちが勝つのだろう…。

ピヨらせたらコレ

背中は広～い、闇の帝王、ベガベガァ～

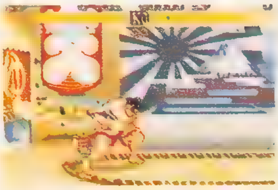
ピヨらせるなんてことはほぼないだろうが、もしピヨらせたら、画面端に向かって投げて百裂で体力を削り壁に追いつめて、百裂を出し続けたいなぁ～。


↑このように目の前に張り手を出しておけば辛いよのう、ベガも。

NORMAL MODE

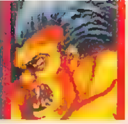
大して変わらんが、サイコを返しやすい!!

『ノーマルモード』の弱S頭突きは『ターボモード』と同じなので、サイコクラッシャーアタックをもひきつけて返せるぞ！ 遅いし、これは助かる!!


↑う～ん、無敵の弱S頭突き、いいなぁ…。

PERFECT通信 負けてもともと。体の作りが全然違うし、結局ガードしておけばいつでもベガは好きな時に反撃できるから、本田も無理に攻めることはないのだ。お互いに待って、読みで闘えばいいのだ。ハッハッハッ…。

BLANKA VS RYU



波動拳を読んで跳び込め！
近づいてしまえばこっちのものだ

絶対有利。端に追い込んでいじめてやろう！

先手必勝▶先制攻撃

相手が波動拳を撃ってくるような
カンが働いたら、思い切って跳び込
もう。カンが外れても、悪くてジャン
プを落とされる、着地時に投げられ
る、着地時に転ばされるかだ。その
程度のダメージなら、後で十分取り
返せるぞ。カンを信じろ!!

必勝秘伝 垂直ジャンプが勝利の鍵。

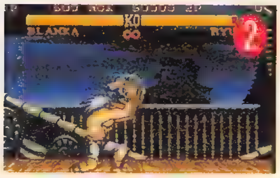
↑波動拳は垂直ジャンプで。相手が近づいて来たら強キックで撃墜。

敵を崩していくために

壁際に追い込めば勝ったも同然。相手の上下に攻撃してガードを絞らせるな！

相手の昇龍拳を恐れるな！

リュウに勝つためには、波動拳を垂直ジャンプでかわせるようにならないといけない。どうしてかというと、ガードをするばかりでは波動拳に押されてしまうし、斜めジャンプだと着地で転ばされる可能性が大きいからだ。それに空中戦ならほぼ技勝ちするぞ。



↑相手が跳んで来たら、強パンチで落としてあげよう。

↑波動拳をきっちり相討ちにしても、相手がビビってやりやすくなるぞ。

↑相手を転ばせたら、この間合で垂直強キック。昇龍拳も撃墜だ。

↑攻撃の手を休めず、上下を攻撃してガードを絞らせないで攻めきれ！

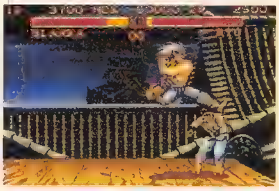
DEAD POINT
相手の強足払いには注意しよう

別に転ぶこと自体が怖いのではなく、後に跳び込まれて攻撃されるのが怖いのだ。相手が起き上がりに背中蹴りを狙ってきたら、絶対に逆ガードだ。

↑しゃがみ強パンチ、キックを連発すると、強足払いで転ばされるぞ。

GAMBLING ROOM
入れば大ダメージの三段攻撃。跳び込め！

間合が非常に近い時を除けば、三段攻撃は斜めジャンプからでないと入らない。しかし跳び込むには危険が多い。一発逆転や先制攻撃の時は迷わずにいこう。



↑よほどの技術差がない限り、いきなり跳び込むのは、本当は無茶なのだ。

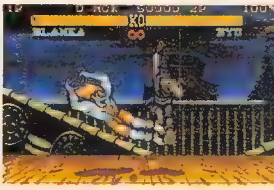
ピヨらせたらコレ
ブランカの定番攻撃がこの三段攻撃だ

斜めにジャンプして、強パンチを敵の腹のあたりに入れ、すぐに立ち中パンチ、しゃがみ強キックと入れる。大ダメージを与えた後、更に敵が転ぶのでお得だ。

↑この三段はどの敵にでも入る。タイミングをマスターしよう。

NORMAL MODE
ターボ以上に楽。波動拳が止まって見られる

ノーマルモードは、ターボよりもスピードが遅い。ターボではちょっと難しい、強波動拳の垂直ジャンプよりも、楽にできる。基本的な攻めはターボと変わらず。



↑敵も遅いが、自分も遅いことを忘れずにね！

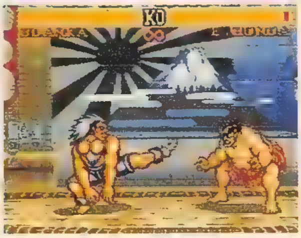
PERFECT通信

相手のうまさを見切るのが勝負のこつだ。相手が波動拳を出した時に、一度跳び込んでみて、返されるようなら、地道に垂直ジャンプを混ぜて追いつめよう。同じ技を続けて出さないぐらいのつもりで、ガードされてもドンドン攻めろ。

BLANKA VS E.HONDA

強敵!無理に倒そうと思うな。「最後には体力勝ち」をするぐらいの気でいこう。

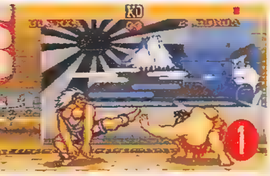
相手に待ち続けられても怒ったら負け



先手必勝▶先制攻撃

実はこれといった先制攻撃はない。だって、どれも危険で、賭けになってしまうから。では、どうするか。それは「立ち弱キック出す」だ。これなら、張り手も頭突きも防げる。はっきり言って、ダメージを与えられるより、喰らわない方が重要だ。

必勝秘伝 消極的でいこう!



まず小キック。バックジャンプで逃げるのも可。

敵を崩していくために

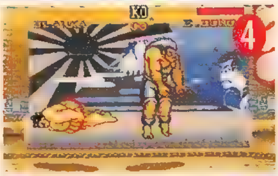
相手の攻撃に合わせることが大切。攻撃の間をぬって転ばせよう。

相手のタイプを見極めよう

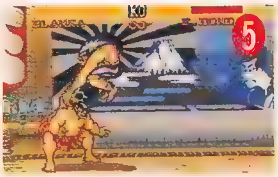
相手が跳んで来たら、強パンチで撃墜し、攻める時はしゃがみ強足払いか強パンチ。転ばせたら、頭をかするぐらいの距離で垂直強キックを落ち際に当てる。張り手は小キックで返し、頭突きには電撃。弱ローリングで相手の目前に落ちて、電撃や噛むのもいいぞ。

↑普段はあまり有効でないが、本田戦では意外と使える技の電撃。

↑相手が待っていて何もしない場合は弱Rからの電撃や噛みつきだ。



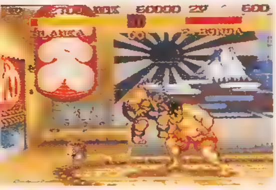
↑スーパー頭突きを垂直ジャンプでよければ、転ばせるも噛みつくも自由。



↑跳び込む時は、返されてもともとぐらいの気持ちで。

DEAD POINT
たくさんありすぎて、どうしたらいいの?

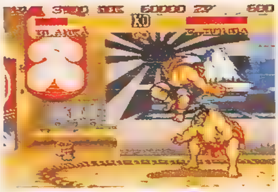
はっきり言って、跳び込むこと自体が危険。スーパー頭突きで落とされてしまうから。あと、S・百貫落としは絶対にガード。二発で気絶させられてしまうぞ。



↑跳び込めば、高い確率でこうなるのはわかっている。

GAMBLING ROOM
跳び込む勇気が君にあるか?

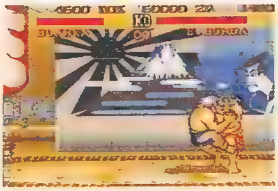
一回三段攻撃を入れれば、後はその体力差で逃げ切れるかもしれない。そのためには意を決して跳び込むしかない。90%以上の確率で返されるとは思うが…。



↑うまくヒットすればラッキー! でも、そう甘くないのが世の中だ。

ピヨらせたらコレ
本田には悪いが、三段めに噛むしかない

何をやっても不利なブランカだ、ちょっとぐらいなら許されるだろう。跳び込み強パンチ、立ち中パンチの次に噛み、起き上がりにRで相手の裏に回って噛む。



↑これは世間では、いわゆるハメの部類だ。敵も怒る。覚悟を決めろ。

NORMAL MODE
ターボよりは少しマシだが、根本的には…

S・百貫落としがないから、少しはやりやすい。だけど、基本的に不利なのは変わっていない。噛んでからRで後ろに回り、電気を出すのが効く。

↑こうなるのは、ターボもノーマルも変わらない。

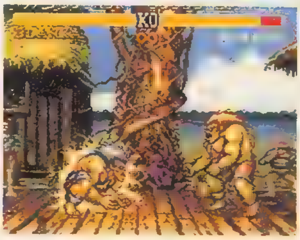
PERFECT通信 PERFECTと言っても、とてもじゃないが夢のまた夢だ。さらに、世の中には「ハメ」たり「待つ」たりするのを好む人々も存在する。そういう人々には、こちらも覚悟を決めて、それなりのことをやらないと、絶対に勝てないぞ。

BLANKA

VS BLANKA

対戦経験の豊富な者が勝つ。バーチカルローリングを上手に使おう。

名勝負が生まれにくい。泥試合になるな!



先手必勝▶先制攻撃

電撃にするか、跳び込むか。好きな方にしよう。電撃を出せば、相手のRなどを返せる。跳び込めば3段攻撃を入れられるかもしれない。防御のみを考えるなら、垂直ジャンプでも可。どれを使っても「相手が同じ事をやっていた」なんて事が多い。

必勝秘伝 ゆとりを持て、攻めあせるな

↑相手がRを出したら、ガードしてすぐにRで追いかけよう。

敵を崩していくために

敵の攻撃がヒットした時よりも、自分の攻撃を返された時の方がショックは大。

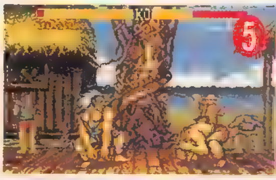
受けに回った方が有利だが…

受けに回る、すなわち待った方が絶対に有利だ。しかし、それではズルい。せっかく同じキャラクターを使っているのだから、技のキレで勝負だ。RをRで返し、バーチカルRやジャンプキックで空中戦をやり、しゃがみ強パンチを立ち小キックで返すのが醍醐味だ。

↑相手の思いもよらない技を出せば、きっと動揺するぞ。

↑相手の攻撃はきっちりと返してあげよう。

↑ローリングの類は電撃を出しておけばしびれてくれる。



↑相手が止まっている時は、R類を溜めていると思え。

DEAD POINT

電撃で体力を減らされるのはちょっと嫌だ

噛まれた後や、転ばされた後に近づいて電撃を出されると、確実に体力を減らされてしまう。返そうとして失敗すると、本当に大ダメージだ。おとなしくガード。

GAMBLING ROOM

バーチカルローリングを狙ってみよう

バーチカルローリングは返し技が多いので、いまいち使えない。しかし、同キャラ対戦で上手に使えば、自分のうまさをアピールできるかもしれない。

ピヨらせたらコレ

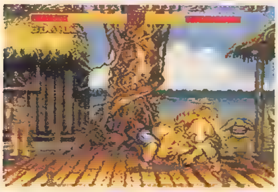
自分がやられたら嫌だけど…。

ちょっと前に、電撃で体力を減らせるのは嫌だと書いたけど、自分が嫌な事は相手も嫌。三段攻撃で転ばせたら、ローリングで近づき、せっせと電撃を出そう。

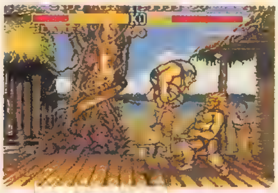
NORMAL MODE

バーチカルRがないのでさらに大味

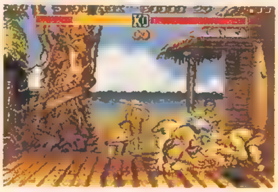
バーチカルローリングを使ったかけ引きがないので、さらに大味な勝負になる。相手の攻撃を確実に返し、コツコツと電撃で体力を減らした方が勝。



↑ガリガリガリガリと、こっちが何もできないだけにイライラする。



↑基本は対空技としての使用だが、三段攻撃最後に混ぜてもいい。

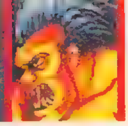


↑ガリガリガリガリと、相手が何もできないだけに、多用したくなるぞ。

↑これも、待ちや受けの方が有利ということだ。

PERFECT通信 相手の起き上がりに電撃を出して、体力をガリガリと減らす"例の技"だが、あれをやり始めると、泥試合になる事が多い。便利な技だけど、上手になったら、他の技を使って一味違うところをアピールした方が格好いいぞ。

BLANKA VS GUILE



本田と並ぶ強敵。しかし、本田と戦かうよりは熱い試合になるぞ!

反応の速い者だけが、勝つ事ができる

先手必勝▶先制攻撃

いきなり跳び込むという案は、ここでは危険が多すぎるので却下だ。まず、強足払いを出してみるのがいい。相手がソニックブームを出していたら、転ばすことができる。最初にブランカがダメージを与える事が大切なのだ。

必勝秘伝 追いつめて、やっと50(フィフティー)−50(フィフティー)だ

↑ソニックブームを跳び越え、相手が何を出すか見る。

敵を崩していくために

攻めてきてくれるガイルはあまりいない。転ばせて近づいてからが本当の勝負だ。

近づいてからが本当の勝負だ

ブランカはガイルの手の平に乗っているようなもので、勝手に攻撃に当たりに行って、勝手に気絶することが多い。相手が何の攻撃を出したのかを見て、瞬時に対応できなくては勝利はない。ソニックブームを垂直ジャンプでよけて、相手のジャンプを誘うのも手だ。

↑足払いなら、遅めの強パンチがヒットする。

↑ジャンプしたのを感じたら中パンチを素早く出す。

↑S・Bを跳び越す時、跳び系攻撃で返されるようなら、垂直強キック。

↑追い込んだら、しゃがみ弱、強キック、パンチのコンビネーションで。

DEAD POINT
気絶にだけは、ならないように

ソニックブームをよけようとして失敗し、連続で喰らうと速攻気絶だ。気絶するとガイルの連続技が待っている。特に近い間合での強ソニックブームに注意だ。

↑近い間合で強ソニックブームを撃たれると、反応しきれない場合多し。

GAMBLING ROOM
絶対当たる間合なら、バーチカルRで跳べ

ガイルには、近づけば互角に戦える。てっとり早く近づくには、このバーチカルRだ。当たる間合なら、最悪でサマーソルトキックに切られるだけだ…。

↑ガイルの背中を狙え。相手の足払いやソニックブームのリズムを読め。

ピヨらせたらコレ
三段を入れた後にどうするかが問題

三段攻撃を入れるまではいいとする。しかし相手はその間にサマーソルトキックをためているのだ。起き上がりに切られないためにも、少し下がってガードだ。

↑少し下がっておけば、投げられずにすむのだ。

NORMAL MODE
ソニックブームはよけやすいけど…

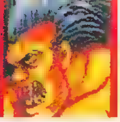
ノーマルモードだと、本田を抜いてガイルが一番嫌な相手だろう。近づいて倒すことは考えないで、ソニックブームをよけつつ、コツコツと相打ちを狙おう。

↑これぐらいの間合でコツコツと。ノーマルはローリングが賭けになる。

PERFECT通信

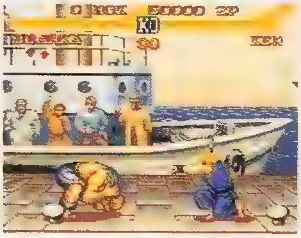
本田の時と同じく、待たれたらまず勝ち目のない相手だ。ソニックブームを撃ってきても、こっちは必ず、ガードするか、跳ぶかしなければいけないから、完全にガイルが主導権を握っている事になる。残念ながら、必勝法はないのだ。

BLANKA VS KEN



リュウと同じに考えると、必ず痛い目にあうぞ！　慎重にいこう

強昇龍拳恐るべし、これさえなければ…



先手必勝▶先制攻撃

とりあえず、相手の攻撃を見よう。リュウと違って、ケンには強昇龍拳がある分、ブランカに攻撃を当てやすいので、無駄に体力を減らせないから、いきなり跳び込んだりするのはやめよう。ただ、自分のカンを信じるのも大事な道の一つだ。

必勝秘伝 ワンパターンは敵の思うツボ

↑もし、跳び込むのなら、波動拳を出すモーションが始まった瞬間だ。

敵を崩していくために

波動拳としゃがみ強パンチで相打ちにしたり、しゃがみ強キックで転ばせ近づく。

一発狙い強昇龍拳に注意！

リュウの時と同じく、波動拳を垂直ジャンプでかわしつつ前進し、近づいたら休むことなく攻撃する。というパターンなのだが、こちらが相手を牽制するためにしゃがみ強パンチやキックを出していると、いきなり遠くから強昇龍拳で飛んでくることが多いので注意。

↑ちょっとでも跳び込みが遅れると、昇龍拳で撃墜される。

↑垂直ジャンプをする時も、強昇龍拳の間合を頭に入れておく。

↑ワザとしゃがみ強パンチやキックを出して、昇龍拳を誘ってもいい。

↑壁際に追い込んだ型が、対リュウ、ケン戦のベストポジションだ。

DEAD POINT
これを喰らっても、戦意を喪失してはダメだ

ケンの跳び込み系パンチは強い。特に強パンチを撃墜しそこねると…恐怖の強パンチ、アッパー、強昇龍を喰らうことがある。これはまさに大ダメージなのだ。

↑ケンの跳び込み攻撃を完全に返せるのは、立ち強パンチだけ。確実に。

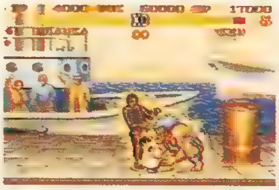
GAMBLING ROOM
ケンユーザーの意識を利用してみよう

ケンの長所は昇龍拳だ。だから、ケンユーザーは昇龍拳を多用したがる。ケンの起き上がりに電撃を出してみよう。昇龍拳に失敗して痺れてくれること多し。

↑電撃を出されると、ビビッて昇龍拳を出すタイミングが狂うことが多い。

ピヨらせたらコレ
電撃を有効に使おう。電気を大切にね

ブランカの場合、相手を気絶させても、その後に三段攻撃を入れるぐらいしかパターンがない。そのバリエーションとして三段めに電撃を出すこともできる。



↑3段めを電撃で決めた後、左の起き上がり電撃をためしてみたら？

NORMAL MODE
リュウ、ケンとの戦いはターボと変わらず

スピードが早いか、遅いかの違いだけで、有利なところも、不利なところも、ほとんどターボと変わりはない。バーチカルRはリュウ、ケン戦に使わないし…。

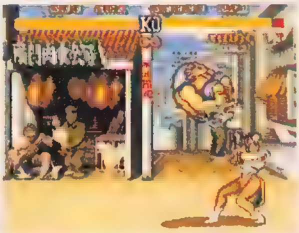
↑ストⅡの頃、リュウ、ケンといえばブランカのカモだったのだ。

PERFECT通信　リュウやケンに近づく時ほど、ブランカを使っている人の技術や経験がわかってしまう場面はない。それは「ストⅡ」の頃から戦い方があまり変わらないから。リュウやケンユーザーに「いつの間にか倒されてる」と言われれば最高。

BLANKA VS CHUN−LI

空中投げは、される方が悪いと思おう。全力で戦えば名勝負になるぞ!

互角の力だ!足技のうまさが勝負を決める



先手必勝▶先制攻撃

春麗とは互角なため、先にダメージを与えておくと、後の戦いがずっと楽になる。そのためには、ガードされても体力を減らせる、強バーチカルローリングをお勧めする。この技に急に反応するのは難かしいので、やはり、これは一番だ。

必勝秘伝 熱い戦いの予感がする!

↑もし、気功拳を撃ってきたら、モーションが始まった瞬間に跳び込む。

敵を崩していくために

むやみに跳べないから、地上戦がメイン。立ち弱、しゃがみ強キックで崩せ!

間合見切り合戦だ!

ブランカは春麗の空中投げが恐く、春麗はブランカの立ち強パンチが怖い。だから互いに跳び込めない。そうなると地上戦がメインになり、接近しての攻防になる。いかに相手の立ち系キックの間合とタイミングを見切って、こっちの技を出すかが考えどころだ。

↑跳んで来たら、立ち強パンチで返そう。これが一番安全だ。

↑相手の蹴り足が、上がりきった時から、引き終わるまでに攻撃を入れる。

↑ローリングは、立ち弱パンチで簡単に落とされる。

↑スピニングバードキックは電撃か、しゃがみ強パンチで。

DEAD POINT
調子にのって近づきすぎるな!

電撃や、噛みつきを狙うのも悪くないが、あまり近づきすぎると、投げられてしまう。かなり強引に投げられてしまうことが多いので、調子にのってはいけない。

↑どうして投げられるのかわからない。うーん不思議だよね?

GAMBLING ROOM
接近して、近づいた時に…

もし、画面の端に追い込んで、転ばせても、これといって有効な技がない。そんな時は、目の前で垂直ジャンプをして、何もせず落ちて、いきなり噛むのだ。

↑起き上がりにスピニングバードキックを出してきたら、強キックだ!

ピヨらせたらコレ
三段攻撃で決めた後で…

相手が気絶してもう一度三段攻撃を入れたら、相手の起き上がりにバーチカルローリングからの電撃を狙おう。相手がSBキック以外を狙っていたら作戦成功。

↑電撃を出すと決めたら、迷うな。中途半端に止めると、投げられるぞ。

NORMAL MODE
互いに戦力ダウンで、やっぱり互角だ!

春麗は気功拳がなく、ブランカはバーチカルローリングがないので、やっぱり互角というところか。ただ、スピードが遅い分、空中投げを喰らいやすい。

↑やっぱり、技と技のぶつかり合いだ。こうでなくっちゃね。

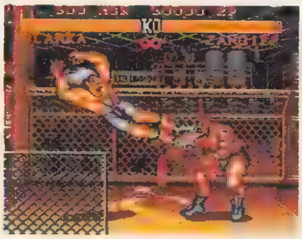
PERFECT通信

世の中には「ハメる」という戦い方もあるが、せっかく互角のキャラクターなんだから、まっとうに戦おう。ただ、個人の力量が開きすぎているとつまらないぞ。グランドテクニックをマスターするには、春麗と戦うのが一番だ。

BLANKA VS ZANGIEF

待てば有利だからといって、動かないのは卑怯者。全力で攻めるべし

攻め抜いて勝つ。これが正しい戦い方だ



先手必勝▶先制攻撃

垂直ジャンプをするのがいい。ザンギエフが歩いて来たら、強キックを頭にヒットさせればいいし、跳んで来たら、強パンチかキックで撃墜すればいい。自分から跳び込むのは考えものだ。頭突きなんかをされたら、一発で気絶してしまうぞ。

必勝秘伝 攻めすぎず、待ちすぎずいけ

↑立ち弱キックでザンギエフの技を返していこう。

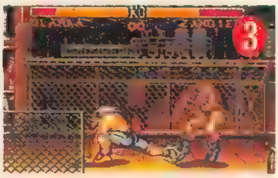
敵を崩していくために

敵が近づこうとして来たら、立ち弱キックやしゃがみ強キックで、行く手を阻もう。

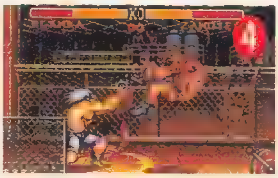
ザンギエフさん、ゴメンナサイ

基本的に、ブランカはザンギエフに楽勝できてもおかしくない。立ち弱キックで足を止め、しゃがみ強キックで転ばせる。跳んで来たら、立ち中パンチを出せば、タイミングを問わず撃墜できる。歩きながら弱キックを出して、どんどん相手を追いつめよう。

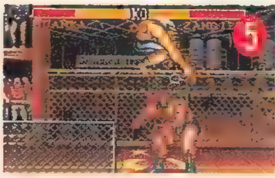
↑ダブルラリアットの先端にも弱キックが当たるぞ。



↑相手の足元がお留守の時は、しゃがみ強足払いだ。



↑跳んで来たら、立ち中パンチで完全撃墜。



↑技を高目に当てると、喰らい投げをされるから注意。

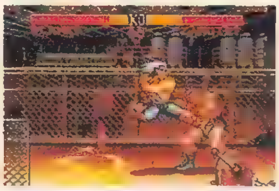
DEAD POINT
相手を後ろ側に回り込ませたら、君の負けだ

こっちが足払いを狙った瞬間に、相手が跳んで来る。これが最悪のパターンの始まり。そのまま後ろに回り込まれたら、ほぼ、必殺技がらみの三段攻撃を喰うぞ。

↑ただ、ボーッとやられていてはダメ。バーチカルRや電撃にトライだ。

GAMBLING ROOM
一発逆転を狙わなければならない君に送る…

ザンギエフに対しては、賭をする必要はないはずだ。もし、君が一発逆転を狙わなければ勝てないような事態にあるのだとしたら、それは君が悪い。



↑相手の強足払いと、跳び込みに注意していれば、こんな事態には…。

ピヨらせたらコレ
気絶させたら、すぐ次の技に移ることが大事

ザンギエフは、気絶の状態が治りやすい。気絶させたからといって、次の技を迷っていると、すぐに回復して、逆襲を喰らうことが多い。すぐに技を実行だ。

↑結局、自分のやり慣れた三段を出すのがベスト。

NORMAL MODE
動きが遅くて、さらにブランカ有利か？

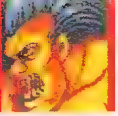
ターボと同じ攻略で大丈夫だ。スピードが遅い分、ザンギエフが跳び込んで来るのを、立ち中パンチで撃墜しやすいぞ。落ち着いていこう。

↑ノーマルなら、地獄突きに、しゃがみ強パンチを合わせやすい。

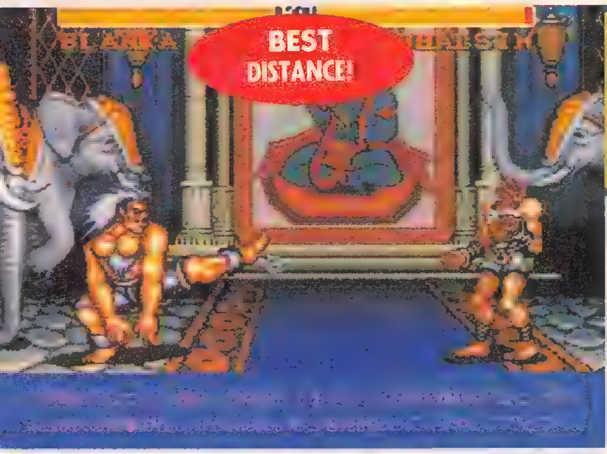
PERFECT通信

ザンギエフには、返し技さえ知っていれば、パーフェクトで勝つことも夢ではない。しかし、世の中には「上には上がいる」ことを忘れるな。絶対勝てると思っていた、ザンギエフに負けて、「ザンギに負けるなんて」などと憎まれ口をきくな。

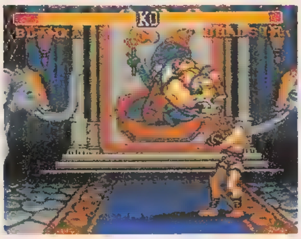
BLANKA VS DHALSIM



追い込みきれるか、逃げきられるか？
近づかなければ始まらない！



思い切りのいい相手は、困ってしまう



先手必勝▶先制攻撃

パターンとして、電撃を出す、中パンチで跳び込む、バーチカルローリングを出す、などがある。しかし、どれも返し技が存在するので、一長一短というところか。しかし、ここでも対春麗戦の時と同じ理由で、バーチカルローリングをお勧めする。

必勝秘伝 相討ちOK、ずるくいこう

↑ヨガファイヤーはこのくらいの位置から中パンチで跳び込める。

敵を崩していくために

近づいて、手数で押せば、相手がボロを出してくれることが多いぞ。

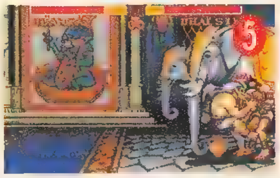
相手をとことん嫌がらせよう

遠い間合で敵の手に弱キックを合わせ、ヨガファイヤーは中パンチで跳び込める。近づいたら、しゃがみ弱、強キック、強パンチ、電撃などのコンビネーションをワンパターンにならないように出し続け、相手をあわてさせよう。相手にテレポートする隙を与えるな。

↑ローリングを相討ちさせても、敵のダメージの方が大きいぞ。

↑跳び込み中パンチからの電撃も、有効なパターンだ。

↑近づいたら手数で押す。しかし、相手が何を出すかも見ていよう。



↑ジャンプして何もしないで着地して嚙んでしまえ！

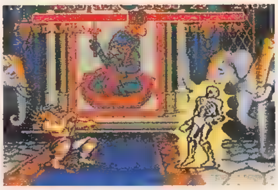
DEAD POINT
近くから跳び込むのは危険

相手がヨガファイヤーを出したからといって、近くからむやみに跳び込んではいけない。スライディングからの連続で技を喰う可能性大だ。

↑調子にのって跳び込んで、「足元をすくわれる」とはこのことでんなあ。

GAMBLING ROOM
電撃とローリングの多用は有効か？

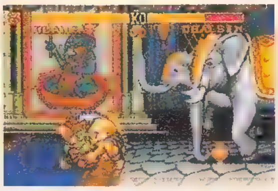
ローリングを出して、敵に相打ちにすれば、2発続けて当てると、相手は気絶する。歩いてる途中で急に電撃を出すと、勝手に手足を出して痺れる可能性あり。



↑相討ちになっても、有利なのだから、多用してみましょう。

ピヨらせたらコレ
気絶後に三段を入れたら、密着して電撃だ

ダルシムは近い間合での電撃を返す技がないので、確実に体力を減らせる。何か技を狙っていたら、これまた、勝手に痺れてくれるので、ぜひ狙ってみよう。



↑可哀想だが、こんな風にガードするしかないのであった。少しもうけ。

NORMAL MODE
ターボのダルシムに慣れていれば怖くない？

ターボのダルシムにはやっかいな、ヨガテレポートがあるが、ノーマルモードにはないから、いい所まで追いつめたのに逃げられて、イライラすることも少ないぜ。

↑スピードが遅いと、こんなことも やりやすくなる。

PERFECT通信

ダルシムとの戦いは、早い反応や間合の見切りが必要なので、実際にはシビアだ。しかしなぜか楽に感じる。そんな人には、「ストII」でのダルシムに負け続けたからだろう。確かに、「ストII」のダルシム戦に比べると、非常に楽だ。

BLANKA VS BISON

タイミングよく技を出さないと、負けて
しまう!数少ない有効技を工夫して使え!

運も勝敗を分ける、特にバイソン戦では…

先手必勝▶先制攻撃

先にバイソンの攻撃を受け、⅓以上の体力差ができたら、まず勝ち目はない。試合を有利に運ぶには、何としても先にダメージを与えておく必要がある。そうなると、この技しかない。そう、強バーチカルローリングだ。スタートした瞬間に出せ。

必勝秘伝 返し技中心、受けの試合を

↑むやみに跳び込むと、アッパー系の技で撃墜されてしまう。

敵を崩していくために

強足払いで転ばせなきゃ、勝負にならない。転ばせたら、手数で圧倒しろ。

コンビネーションで勝利を掴め

接近した状態で、バイソンの攻撃を見切るのは難しいので、少し離れている。立ち弱キック、しゃがみ強パンチ、キック、垂直ジャンプなどをテンポよく出す。敵が待っている場合は、上の技を出しながら前進。敵が転んだら、起き上がりに電撃を出して体力を減らす。

↑ここで強足払い。狙うより、リズムの一部として出しておく。

↑敵が転んだら、頭に攻撃が当たるように跳び込む。

↑跳び込みが早すぎたり、遅すぎると、ヘッドボマーに取られてしまう。

↑至近距離での電撃を返す技は、バイソンにない。

DEAD POINT
ここで技を出すと
泥沼にはまるぞ!

接近戦にされて、防御に回った時は、手を出さず、バーチカルRでも溜めながらじっとしていよう。下手に手を出すと、相手の思うツボ。連続技のエジキだ。

↑アセって、技を出してもいいことなんてない。ここはガマン。

GAMBLING ROOM
電撃を乱発しろ!
敵のダッシュ系技に効果大

電気もバイソンを倒す重要な技の一つ。とにかく、デタラメに色々な技を出し続け、敵が前に出るのをためらってしまうような攻撃がブランカにとってベスト。

↑「バイソンと対戦する」ことがすでにギャンブルだ。

ピヨらせたらコレ
三段を決めた後、
密着できたら電撃だ!

気絶後に三段を決めたら、ローリングで近づきつつ、パンチボタンを連打。そうすれば、敵の起き上がりに電気を重ねやすくなる。バーチカルRからでも面白い。

↑バイソンを気絶させられたら、それ自体ラッキーだと思おう。

NORMAL MODE
ターボより楽だが、
不利なことは変わらず

バイソンのスピードが遅い分、接近戦がやりやすいが、結局、反応しきれない技はしきれないことに変わりはない。やっぱり、デタラメに攻めるしか道はない。

↑技を出すタイミングはリズミカルに、しかし種類はデタラメでいこう。

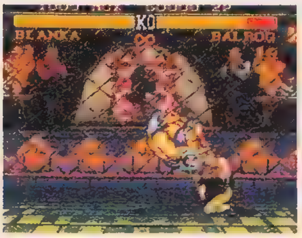
実力差があればブランカも勝てるが、開きがない場合はキツい。何度も言うようだが、バイソン戦では、敵の手数を減らしたり迷わせるために、「デタラメ」が重要だ。思いつく限りの「デタラメ」をやって、強引に勝利を奪おう。

BLANKA VS BALROG

スピードに慣れてしまえば、恐れる必要はない。後は相手の実力次第

強足払いが届く、それくらいの間合で戦うといいだろう。地上ではしゃがみ強パンチや強足払いなどのリーチの長い技で攻めよう。

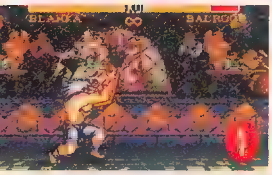
相討ちOK！ ローリングを打ってみよう



先手必勝▶先制攻撃

バルログの技はダメージが小さいので、あまり痛くない。だから、強引に相討ちに持っていっても大丈夫だ。トータルで考えると、ローリングを出しておくのが、ここではベスト。相打ちでも、ガードされても、撃墜されても、ダメージ的には問題なし。

必勝秘伝 接近戦で反応しようとするな



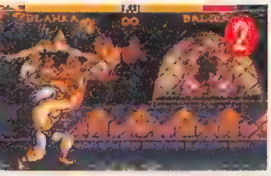
↑相手が跳び込んで来たら、立ち強パンチで確実に撃墜。

敵を崩していくために

バルログの背中側を狙ったバーチカルRは効果大。スライディングに注意し前進。

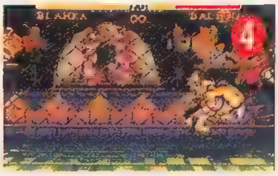
受けと待ちを感違いするな

バルログの攻撃に対して、ブランカは色々な返し技がある。例えば、対空に立ち強パンチとかリュウに立ち小キックとか、クリスタルフラッシュに強足払いとか。だから、待てば有利だ。しかしそれでは卑怯者。相手に手数を多く攻撃させ、それを返しつつ勝つのが受け。



↑バルログのジャンプ系必殺技も、立ち強パンチでOK！

↑もし噛むことができたら、その間にローリングを溜めて…。



↑終わった瞬間に相手の後ろに回り込め。後は電撃でも中パンチでも。

↑早いローリングはバルログの嫌がる技だ。連発して爪を折れ。

DEAD POINT

便利な電撃だけど、この技に注意!

クリスタルフラッシュなどを返すのに便利な電撃だが、バルログのスライディングには負けてしまう。逆に、一瞬だけ電撃を出して、スライディングを誘うことも可。

↑調子にのっていると、これまた足元をすくわれてしまう。

GAMBLING ROOM

「受け」の試合が嫌な人はガンガン跳び込め

俺は「受け」なんて嫌だという人は、跳び込んで三段攻撃を狙ってみよう。特にスライディングの瞬間などがお勧めだ。しかし、バルログの空中投げを忘れるな。

↑三段攻撃が一度でも決まれば、その時点で勝ちが見えたも同然だ。

ピヨらせたらコレ

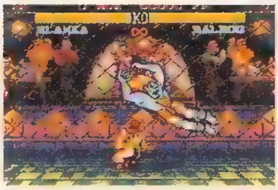
三段めの間合が離れた時は…

バルログに限らず、連続技の三段めが、強足払いじゃ当たらないかな？　という時は、しゃがみ強パンチに変えてみよう。こっちの方がリーチが長いのだ。

↑ダメージ的にはあまり変わらないが、覚えておくと便利だ。

持ち味を殺された者同士の戦い…

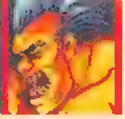
バルログもブランカも、素早い攻撃が売りのキャラクター。そんな彼らのスピードもノーマルモードではトロくなっている。なんだか寂しい勝負だ。



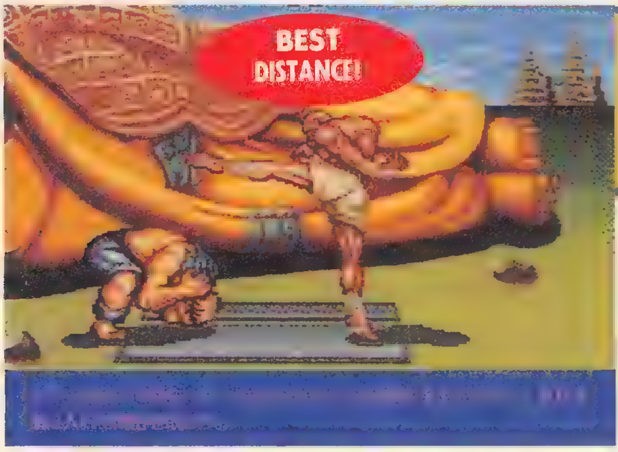
↑ノーマルモードでは、スピードが遅い分、攻めた方が得か…。

PERFECT通信

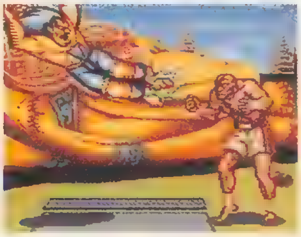
「受け」の戦い方をするには、こっちが思う通りの技を相手に出させて、待ってましたと返す必要がある。そのためには、フェイントと読みだ。スライディングを電撃で誘うのもその一種。まさに、敵を自分の手の平で踊らす、だ。



実力の接近した相手だと、名勝負になる
可能性大！　気合を入れていけ!!



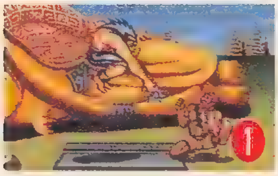
リュウ、ケンとの戦いを思い出せ！



先手必勝▶先制攻撃

強のタイガーアッパーカットは怖い。しかし、スタート直後に打ってくる人はいないと信じて、垂直ジャンプをしよう。相手がジャンプして来ても、タイガーショットを撃っていても、強キックをヒットさせることができるぞ。

必勝秘伝 相手にガードを絞らせるな！



↑このタイミングで跳び込むのがベスト。

敵を崩していくために

サガットに勝つには、タイガーショットのモーションを盗むことが重要だ。

互いにうかつなことはできない！

サガットには必殺技を混ぜた連続技があり、ブランカにも三段攻撃がある。しかも、同じようなリーチのため、両者とも怖くて下手に動けない。ブランカとしては、とにかくタイガーショットをナイスタイミングで跳び込み、三段攻撃を入れることが勝利への道だ。

↑早めに垂直ジャンプをして、伸びている手にキックを当ててもいい。

↑上タイガーショットは、この距離なら、しゃがみ強パンチがヒットだ。

↑上下に攻撃を分けて、相手にガードを絞らせるな。

↑間合やタイミングが悪いと、強タイガーアッパーカットのえじきだ。

DEAD POINT

サガットの立ちキックは強力だ、気をつけろ

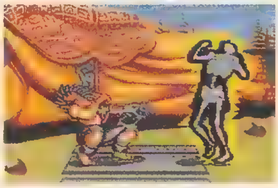
リーチの長い、立ち中キックや強キックで押されると、それだけでブランカは劣勢に。ある程度近づいて、キックが引いた瞬間に足払いで転ばせよう。

↑立ちキックは対空兵器にもなる。敵ながらあっぱれな蹴りだ。

GAMBLING ROOM

弱ローリングからの電撃は、狙う価値あり

サガットはローリングを返す技をたくさん持っているから、当てようと思ってはいけない。手前で落ちて、すぐに電撃が出れば、勝手に痺れてくれることが多い。

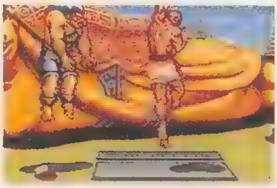


↑なまじ、ローリングを返しやすいために、つい手足を出してしまう。

ピヨらせたらコレ

三段を入れたら、垂直ジャンプだ！

気絶後に三段攻撃を入れたら、強タイガーアッパーカットの、ギリギリで当たらない間合で垂直ジャンプ。相手が起き上がりに狙ってきたら、強キックで撃墜。

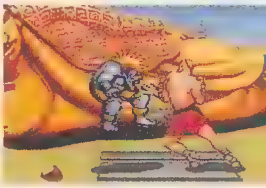


↑サガットの立ちキックと並んで、この強キックは便利な技だ。

NORMAL MODE

熱い勝負になることは必至だ！

スピードが遅くなって、タイガーショットが跳び越えやすい分、相手も、タイガーアッパーカットで撃墜しやすいので、ここはイーブンというところか…。

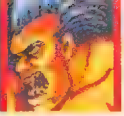


↑こうなってはいけない。モーションをよく見て跳ぼう。

PERFECT通信

どのキャラに対してもいえるが、ガードを絞らせないというのは簡単で有効な技だ。ブランカはジャンプが早いので特に有効。サガットは身長が高い分、攻撃を上下に振りやすいので、近づいたり、転ばせたりのフェイントに使おう。

BLANKA VS VEGA



敵に合わせて戦おう。汚ないヤツには、死あるのみだ!!

速攻を狙え! まずは、バーチカルRだ

先手必勝▶先制攻撃

ベガとは長期戦になるとマズい。なぜなら、不利になると、サイコクラッシャーアタックを連発してくる人が多いからだ。そうならないためには速攻が一番。バーチャルローリングなら、サイコクラッシャーアタック以外の技になら有利だ。

必勝秘伝 攻撃の手を休めたらダメだ!

↑ヘッドプレスはジャンプ直後に空中で撃墜。

敵を崩していくために

敵の攻撃を喰らわずに、自分の攻撃だけを喰らわす。これが戦いの真理だ!!

敵を追いつめろ! 転ばせろ!

ベガのヘッドプレス以外のジャンプ攻撃は、全部強パンチで撃墜。サイコクラッシャーアタックは、立ち弱キック、強パンチ、逃げ強パンチで返せる。とにかく、バーチカルローリングで近づき、フェイントの噛みつきを混ぜて、手数で押しきろう。

↑ダブルニープレスはローリングでOK!

↑サイコクラッシャーアタックもこれで落とせる。

↑噛みつきからのバーチカルローリングも、ベガの嫌がる技だ。

↑画面端のサイコクラッシャーアタックはガードした後に噛んでしまえ。

DEAD POINT
気をつけるのは、技よりも相手の性格?

近距離で撃たれない限り、ベガの技には反応が間に合うだろう。ベガの技よりも怖いのは、対戦相手の性格が陰質だった時だ。ハメたり、待ったりは止めてよね。

↑いわゆる、こんな人。最初から待つだけで、楽しい?

GAMBLING ROOM
待ちベガにはこの技で応戦だ!!

画面の端に居座って、待ち続けているベガには、相手の目の前に落ちるローリングからの電撃をやってみよう。ガードしたままなら、噛んでしまえ。

↑相手の弱パンチが当たらない場所に、ポトっと落ちよう。

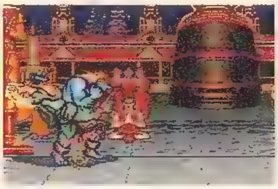
ピヨらせたらコレ
タイミングを合わせて、体力を減らしてやれ

気絶後の三段攻撃を入れたら、起き上がりに合わせて、バーチカルローリング→電撃でいこう。これなら少しだが、確実に体力を減らせるぞ。

↑ムクっと立ち上がる瞬間に当たるのがベスト。その間に電撃の用意。

NORMAL MODE
オーマイガッ、一度のミスが命取り

ノーマルモードのベガは闇の帝王の名にふさわしい、完全な汚いキャラクター。サイコクラッシャーアタックをガードしたら、投げられ、その連続で負けちゃう。



↑こうならないように、祈るだけッス。

PERFECT通信 何度も「手数で押しきる」というのが出てくるが、それは、相手がガードしてもかまわず、立ち弱K(キック)、しゃがみ強P(パンチ)、K、ジャンプ強Kなどを出し続け、相手に反撃のスキをを与えないことだ。

GUILE VS RYU

よい好敵手とは彼らのことだ!! 真剣勝負でいこう

リーチも移動速度も勝ってるぞ! 落ち着いて

先手必勝▶先制攻撃

スタート直後に、リュウは竜巻を出すことが多い。ガイルがソニックを撃つのを読まれて喰らうと転んでしまい、主導権を取られてしまうので、始めはムリをせずに竜巻にそなえてサマーソルトをタメておきながら、待つのが1番いいだろう。

必勝秘伝 波動拳は相手にするなっ!

↑ソニックを撃って歩いていったら、波動拳を撃ってきたしめしめ。

敵を崩していくために

ついつい波動拳に頼ってしまいがちなリュウ。そこを突いて攻めろっ!

ついつい出してしまう波動拳って…

激しい闘いの途中、ソニックを近くで撃たれるとついつい波動拳で消したくなるのがリュウの人情。すかさず裏拳をブチかまし、その後さらにイヤらしい読み攻撃を応酬し、ピヨらせてしまおう。相討ちしたって敵を倒せれば、それは正攻法なのである。

↑リュウは動けないので硬直時間中に裏拳を当ててやろう。

↑当てたあとに、もう一度波動拳を撃ってこようとするのが多いので…。

↑あらかじめ裏拳を先に顔の前に出しておこう。意外とひっかかるぞ。

↑みごとにひっかかった。あと一発攻撃を加えればピヨるぞ。

DEAD POINT
竜巻の先読みは怖い! いつも警戒せよ!

ソニックを撃つのをリュウに読まれないようにする。相手の波動拳のフェイントにもひっかからないようにすることが大事。ミスるとペースを持っていかれるぞ。

↑リュウが竜巻を狙っていそうな時は、ソニックを撃たずに待つのがいい。

GAMBLING ROOM
ちょシブいギャンブル技、空中投げだッ!!

ソニックブームをリュウが跳び込むのを読んで空中投げを狙おう。こちらがしゃがんでいると相手は投げを低めに出そうとするので、その前に跳びついて投げてしまおう。

↑こちらが跳ぶのをリュウが見てから蹴りを出しても間に合わない。

ピヨらせたらコレ
イージートリプル! 5秒でマスターできるね

確実にいきたければ跳び強パンチ→しゃがみ中パンチ→サマーソルトがいい。画面端なら四段攻撃(跳び強パンチ→立ちアッパー→ソニック→裏拳)が入るぞ。

↑ガイルの三段攻撃はかんたんで、威力はそこそこ。

NORMAL MODE
『ターボ』よりも楽に闘えるぞ

ターボより遅いので波動拳の連打もそれほど苦しくはなく、よけやすい。相手の攻撃に対応するのも楽。でもそれ以外はなにも変わらない。

↑「ノーマルモード」というのは、「ダッシュ」のことではないのだ。

PERFECT通信

とにかく超速度の波動拳がやっかい。あの速度はとても見切れない。またいきなりくる竜巻も手に負えないものがある。総合力ではこちらが上だが、スピードにかく乱されると、苦しくなってくるぞ。落ち着いていこう。

GUILE

VS E.HONDA

強敵とはなったが、結局総合的にはこちらが上!

防御力が高いぞガイル! 受け身で確実にいけ!

先手必勝▶先制攻撃

ソニックブームを撃つと払い蹴りと相討ちになってしまうので、まずはしゃがみジャブを撃っておき、スーパー頭突きを封じておく。そこへ払い蹴りがきたらサマーソルトで返す。まあ、ムリに攻撃しようとしなくても離れるまで待っていてもいい。

必勝秘伝 本田にゃ悪いが待ち思考で!

↑ソニックを撃ちまくると、本田は跳ばざるをえない。

敵を崩していくために

本田は強いが、動きは遅いしジャンプ力も低い。怖いのはスーパー頭突きぐらい。

とにかくソニック攻めで跳ばせろ!

イヤというほどソニックを撃ちまくって、本田に悲鳴をあげさせる。跳び込んできたら、強足払いや登り蹴りで相手をだまして撃ち落とす。ダウンさせたらソニックを重ねるのも基本だ。調子にのったらソニックを跳んでくる敵を空中投げしてしまってもいいぞ!

↑跳んできたら強足払いで転ばせる。足の先を当てるようにするのがコツ。

↑転ばせたらまたソニックを撃ち、もう一度跳ばせる。

↑すると今度は跳び蹴りをひきつけてくるだろうから、裏をかいて…。

↑今度は登り蹴りで落とす。余裕があれば空中投げを狙うのもいい。

DEAD POINT

本田の新たなる基本攻撃に注意せよ!!

本田の百貫落としを足払いで返そうとすると、一方的に負けてしまうので、返したければ相討ち覚悟で立ち強キックを出す。他にスモウプレスも意外と強い。

↑本田が百貫で跳んできた時は、足払いではなく、立ち強キックで返そう。

GAMBLING ROOM

本田はあいかわらず横方向に判定が広いのだ

本田が払い蹴りで相討ちを狙いにきた時に、それを読んでサマーソルト。本田の払い蹴りにはサマーソルトを当てやすいので、余裕があれば狙ってみるのもいい。

↑相手が足払いを先読みして出すので、そこは賭けになる。

ピヨらせたらコレ

堅く三段攻撃でいこう。意外と判定狭いぞ

やはり確実さからいえば三段攻撃(強パンチ中パンチサマーソルト)。画面端での四段攻撃は本田には入れにくいので、この時も三段攻撃狙いにしておこう。

↑相手の体力ゲージが半分くらいの時に、三段攻撃をすれば勝負がつくぞ。

NORMAL MODE

ノーマルモードはもっと楽になるぞ

「ターボ」と「ノーマルモード」とでは、本田にスーパー百貫落としがないので、ガイルにとってはさらに有利だぞ。それ以外の変更点はない。

↑「ノーマルモード」ターボの速度を落として新しい技をなくしただけ。

PERFECT通信

どの道、しゃがんでいれば勝てるガイルには所詮、本田はかなわない。まさに「待ちガイル」である。しかし本田のパワーは、相討ちし続けるといずれは体力的に負ける(たまにするぐらいならいいが)。そこだけ注意だ。

GUILE VS BLANKA

真剣勝負なら白熱した闘い!
待ったらガイルの勝ち

ローリングは封じ…サマーを出す用意を!

先手必勝▶先制攻撃

スタート直後にソニックを撃つと、強足払いで転ばされることがあるので、始めはしゃがみジャンプや足払いを出して様子を見よう。ローリングはジャブで落として、近寄ってきたら足払いを出してくることが多いので、それより先に中足払いかガードをしよう。

必勝秘伝 跳ばせて撃ち落とすんだ!

↑サマーがタマっている状態でしゃがみアッパーを出すと…。

敵を崩していくために

ブランカだってバカじゃない。意味もなく跳び込んでは来ないぞ!

なんとかして跳ばせるために…

ソニックを跳ばせて落とすのもいいが、どうせならサマーがたまっている状態で跳ばせたいものだ。それには数々の心理的フェイントを使うべし。"しゃがみアッパー"がなかなかいいぞ。これは一瞬立ったように見え、サマーのタメがなくなったような錯覚が…。

↑立ち上がったように見えて跳び込んでくることが多い。そこでサマー。

↑落としたら、ソニックを重ねてまた跳び込まざるをえないようにする。

↑跳び込んできたら、それを読んで登り蹴りで落とそう。

↑再びソニックを重ねる。このようにしてかけ引きは広がっていく。

DEAD POINT
ブランカの跳び込みは非常に強いぞ!

ガイルが足払いで返そうとした時にブランカがそれに強パンチを合わせると、こちらの足払いは一方的に負けてしまう。そのへんのかけ引きに注意。

↑ブランカのパンチは、下方向への当たり判定が広く、足払いに当たるぞ。

GAMBLING ROOM
長いリーチを逆に利用してひっかけてしまえ

ブランカが強足払いを空振ると、それよりリーチの長いスネークアッパー(しゃがみ強パンチ)を出してくることが多いので、それにサマーソルトをぶち当てよう。

↑なんとかして技を当てにこようとしてくるブランカの心理を利用する。

ピヨらせたらコレ
三段攻撃が基本。ムチャはしなくていいぞ

確実にきめたければふつうの三段を狙って、余裕があればアッパーサマーソルト(跳び強パンチ→立ちアッパーサマーソルト)を練習するのもいいだろう。

↑ミスりたくなければ、通常三段にしておくのが無難。

NORMAL MODE
スピードが遅いから技の見切りもラクです

バーチカルローリングがないが、別に対戦ではめったに使わないので「ターボモード」とほとんど変わらない。しかもスピードが遅いので相手の技に反応しやすい。

↑急なローリングなどにも反応しやすい。

PERFECT通信

ガイルがアクティブに攻め、ブランカもガンガン攻めれば、かなり熱い闘いになる。激しい読み合いが心地よい対戦となるだろう。ただし非道に待ちまくれば、ガイルの方が圧倒的に強い。それだけは知っておこう。

超堅固な要塞同士が闘うと、ホンのわずかなミスが命取りに!

シビアに! とにかく一瞬のスキを突け!

先手必勝▶先制攻撃

相手は当然ソニックを撃ってくるだろうから、中足払いで相討ち狙いをしよう。それは、ソニックブームより中足払いの方がダメージが上だからだ。ガイル戦はソニックブームの撃ち合いになるので、そこを逆に利用して攻める。

必勝秘伝 相討ちを極めるのがミソ

↑遠くでソニックを撃ち合う。当然このあとお互いにタメている。

敵を崩していくために

やはりソニックを撃ち合っていてはラチがあかない。敵に一歩差をつけよう。

ソニックをいかに早く撃つか! だ

ソニックを跳び越えても、必ず何らかの技で返されてしまうし、もし蹴れても喰らい投げで返されることは確実。よーするに、跳んじゃいけないのだ。なんとかして横から攻撃を当て、ソニックで押しまくり、場合によっては相討ちも狙って、勝利をもぎ取ろう。

↑そのあとすぐにニーバズーカーで、距離を一気につめる。

↑近づいたらまたソニックブームを撃つ。この技は移動中もタメられる。

↑そして相手がソニックを撃つことを見越して、強足払いで転ばせる。

↑転ばせたら当然ソニックを重ねて、体力をバッチリ奪っておこう。

DEAD POINT

跳び込みはまったく意味なし! である

"跳び込み"はやっちゃいけない。サマーをためている時は当然喰らうし、ソニックを撃った時でも回し蹴りで返されたり喰らい投げされるので、意味がない。

↑ソニックを撃つ時に、相手に相討ちされないように気をつける。

GAMBLING ROOM

公務員のような闘い方をする二人には…?

ギャンブルもクソもない。地道な戦いが勝負を決める。あえてやるなら、喰らい投げされない位置から、ソニックを読んで強跳び蹴りを高めに当てるくらいかな。

↑相手がソニックを撃つのを読んで、足払いで攻撃をする。

ピヨらせたらコレ

ガイルがガイルに三段を突っ込むっ!!

やはり通常三段攻撃を狙い、画面端では四段攻撃喰らわして、できればアッパーサマーをやるのもいいが、パットでやるのは相当むずかしいぞ。

↑三段攻撃がいちばん楽だろう。威力もまあまあだし。

NORMAL MODE

ソニックの感覚をうまくつかむこと!

「ターボモード」と「ノーマルモード」とでは、スピードが違うためにタメの時間の感覚が違うので、タイミングを覚えないとダメ。ソニック命の対戦だからね。

↑「ターボ」と「ノーマル」を比べると、速度が落ちる分、反応が楽。

PERFECT通信

お互いに防御力が高いキャラだけに、なかなか崩せない。結局、相討ちしながらムリヤリ体力を奪っていくような、豪快なように見えて実はそんなことない闘い方が、中心となる。"ソニックを撃つのに飽きた"人が負ける? かな。

リュウよりは倒しやすい相手!!
しかし『ターボ』スピードだと…

外国人は足が長い!! うん、もっともだ

先手必勝▶先制攻撃

ケンの場合は、スタート直後に竜巻を喰らっても転ぶわけではないので、それほど怖がることはない。始めはソニックを撃って先に攻撃を仕掛けてもいいが、慎重にいきたければ相手の出方を待つのがいいだろう。ソニックを撃ってしまえばこちらのペースだ。

必勝秘伝 時間差攻撃。コレだよナ!!

↑ソニックをケンが近くで波動拳で消した。これはラッキー。

敵を崩していくために

波動拳の硬直時間を最大限に利用して、ネチネチと中足払いを当てるべしっ！

跳び込みは確実に返せっ!!

なんとかして先にソニックを撃ち接近する。それに対してケンがとった行動により、こちらも対応を変えるわけだ。ソニックという鉄壁の後ろから敵を攻めるんだから、強いよなァ…。

空中竜巻には注意。足払いを空振りしたりすると、なかなかやっかいだぞ！

↑硬直時間中に裏拳を当てよう。その後、続けて波動拳を撃つと読んで…。

↑先に中足払いを出して、波動拳を撃たせないようにする。

↑そのあとに再びソニックを撃つ。ケンが跳び越えてくるのを読め。

↑斜めか垂直ジャンプをして空中投げ。決まればカッコイイ。

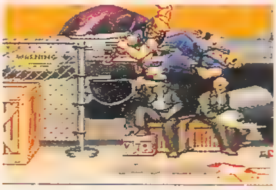
DEAD POINT
パンチ攻撃に気をつけろ！ 超強いぞ!!

ケンの強パンチは非常に強力で、ガイルの回し蹴りは負けてしまう。強パンチで跳んで来る奴は足払いで返そう。近い時はかなり返しにくいのでムリせずガード。

↑このぐらいのタイミングで返そうとすると、一方的に負けてしまうぞ。

GAMBLING ROOM
ガイル・ショーの始まりだ！ 空中投げ…

相手がこちらのソニックブーム連打にたまらなくなって跳んで来るのを待ち、跳んだところをすぐに跳びついて投げてしまおう。慣れれば楽に決められるぞ。



↑相手が跳ぶのをあらかじめ読んで狙おう。

ピヨらせたらコレ
三段？ はたまた四段？ でも簡単？

確実にとどめを刺したければ、強パンチから入る三段攻撃がいいだろう。最後のサマーソルトを強にすれば四段になる。あまり変わらないが見た目カッコいいぞ。

↑ガイルの連続技の中でもよく見る三段技。

NORMAL MODE
止まって見えるぜ ケン・ノーマル!!

「ターボモード」でまあまあ使える空中竜巻が「ノーマルモード」ではないために、さらに楽な相手といってもいいだろう。空中竜巻がない方がかく乱されにくい。

↑跳びパンチは変わらず強いが、それ以外はあまり怖くはない。

PERFECT通信

スピードにさえついていければ、リュウに比べれば全然楽な相手だろう。竜巻旋風脚も波動拳もリュウのそれよりは全然怖くないからだ。昇龍拳の強も同じ。連続攻撃を喰らいさえしなければOKだ。

GUILE VS CHUN-LI

『ターボ』恩赦？　でもたいして変わっとらんのう、春麗よ

春麗のスピードとリーチをナメるな

先手必勝▶先制攻撃

ソニックを撃てば大丈夫。いきなりスタート直後に跳んできても、ガードはできるので安心せよ。足技を当てに来ると相討ちすることもあるが、こちらは必殺技。もう一発ソニックを当てればピヨらせられる。となれば、こちらが心理的にだいぶ有利だ。

必勝秘伝 非情になれ！ それしかない！

↑ソニックを撃つ。さあて春麗はどうよけるか…。

敵を崩していくために

ソニックを一発撃てばもう崩したも同じ。まぁ、その様子を見てみよう。

絶え間なく攻撃を入れまくる!!

"跳び中蹴り→しゃがみジャブ→ソニック→中足払い→ソニックの一連の技は、スピードが速すぎて返すキのない"カタメ技"である。別に連続技ではないが、スキが全然ないので敵は速い技が出せないのだ。これをたまにやりつつ、有利に試合を進めていこう。

↑縦ジャンプだった。その直後にこちらも昇り強蹴り。これは強いぞ。

↑着地後先に弱ソニックを出しておき、動きを封じつつ、さらにタメる。

↑中足払いで牽制。とはいってもどうせ返せない技だ。

↑さらにこの間にたまった弱ソニックを撃つ。嵐のような攻撃だ。

DEAD POINT

熱い間合でのすかし投げは目をみはる強さ

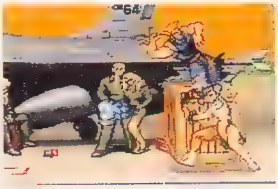
ギリギリ背中に着地されると、返し技が苦しいぞ。投げようとしても負けることが多いし、しゃがみジャブしてたらふり返らなかったり…。

↑このタイミングだとサマーソルト出してもスカッちゃうよなー。

GAMBLING ROOM

たまには狙え！でもたまにしか出さない

読みなんかしなくても十分優勢だが、たまに出す"気功拳"のスキを突いて三段を入れてしまおう。判定が広く、硬直が長いのでラクだぞ！



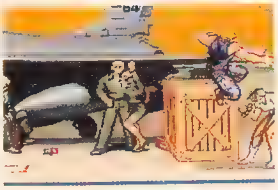
↑お〜。滅多に出さねえ気功拳を、ドンピシャで読んじまった！

ピヨらせたらコレ

もちろん三段攻撃。失敗しないでね

背中蹴りアッパー昇龍…。違うか。でも背中が広い春麗だから、跳び強パンチが背中に当たったりして！

…まぁ、三段で抑えておきましょう。



↑三段攻撃を決めて、君は爽快感を感じるのかね!?

NORMAL MODE

中国娘への聖なるレクイエム(意味不明)

気功拳がないからソニックがより強力に！　空中スピニングもないから、踏まれたあとは迷わず空中投げをブチかますのが、乙女へのレクイエムというもの。

↑フライングメイヤーじゃいっ!! この技の名前、？？？

PERFECT通信

スピードに翻弄されてピシパシ蹴られていてはダメ。気功拳もスキだらけだが、至近距離で出されると少しイヤかも。スピニングバードの上昇時にも当たり判定があるので、あまりベッタリくっついて攻撃しようとは思わないこと。

GUILE VS ZANGIEF

世にも地獄な組み合わせ!!
当たり判定のカタマリ、ザンギィ

情け無用の世界!残虐行為雨霰!!

先手必勝▶先制攻撃

いきなり1～2歩前進してスクリューをかけてくる強者もいるが、こちらの中足払いを読んで強足払いを出してくる奴もいる。あと、捨て身で跳び込んでくるヤツもいる。非情にもスタート直後バックジャンプという手もあるけど・ね。

必勝秘伝 とりあえず、負けたらヤバイ

↑ソニックブーム。すっと跳んできた。硬直は解けてるから。

敵を崩していくために

別に闘う自体が崩しているようなものだが、確実にグウの音も出なくさせよう。

ロシアの紅きサイクロンくたばれ

フライングラリアットは相討ちすると痛いので、まわし蹴りより強足払いの先を重ねるようにしてジャンプは返す。ソニックをD・Lで抜けてきたら、中足払いで追っ払う。H・S・D・Lできたら、足払いは当たらないので立ち弱パンチを腕に当ててみよう。

↑強キックがいいね。転ばせたら当然ソニックを重ねて…。

↑ためておいたソニックを、さらにもう一発出す。

↑お、H・S・D・Lかあ…ジャブで止めちゃお。ピシバーン！　あっダブル。

↑ピヨらせてやる～くぬやろ！　くぬやろ！　ピヨれ!!

DEAD POINT
BORN TO BE DEAD OR…?

一度パワーボムなどにつかまったあと、三段スクリューがくるが、立ちガードしてしまうとサマーソルトが消えてしまう。さぁ、君ならどうする？

GAMBLING ROOM
楽勝の試合でワザ ワザ危険に身をさらす

しょせんは金持ちのお遊びってとこだが、恐怖の間合を持つザンギを投げてみよう。チャンスは、強足払いを空振りしたあとなどが狙い目。

ピヨらせたらコレ
三段？　四段？ いくらでもおかまいなしだ

ラストを強サマーソルトにした四段じゃ物足りない。パンチアッパーサマーとか、パンチアッパーソニック裏拳などの超強引連続技を狙おう。

NORMAL MODE
ハイスピードがないってだけでかなりラク

H・S・D・Lがないから、"ダブラリ"は中足払いで悩む必要がないのが嬉しい。それ以外はたいして変わらない。ソニックのタメ感覚の違いに注意ね。

↑私ならしゃがんだまま耐え、スクリューの時にサマーを出しますぅ。

↑オオ、熱い！　あえて投げ合いで勝負を挑むのもオツだね。

↑アッパーサマーじゃ～い。みんなもいつかはできるようになろうぜ。

↑ハイ～ハイッと（どっちみち敵ではなかった）。

PERFECT通信

ソニックで跳ばせて転ばし、ダブルラリアットなら足元を蹴る…、という単純な作業だけで勝ててしまう。…でも強いザンギはとにかく相討ちを狙ってきて、転んだら一気にスクリューハメに持っていく。気を抜かないように！

GUILE VS DHALSIM

熱き闘い！　ヨガの高僧と米国空軍少佐の力は、同程度だった!!

保険をかけまくってなんとかうちのめせ！

先手必勝▶先制攻撃

いきなりサマーソルトは愚か。敵はそれを待っている。ソニックもスライディングで待たれる可能性あり。まずはガードし、スキがあれば一歩踏み込んで中足払いを当てる。スライディングやヨガファイヤーは封じれるぞ。

必勝秘伝　ダルシムの体の変化を知れ！

↑ソニックを撃ちつつ、ローキックでしゃがみパンチを封じる。

敵を崩していくために

長い手足に進軍をはばまれ、なかなか攻め落とせない。ダルはそんなヤツだ。

相手のミスを待つのがベストか…

普通に跳び込んでも返し技が待ち構えている。遠間でハイキックなどをジャブで攻撃しつつソニックを撃ち、スキを見て中キックで跳び込む。ダルのミスを誘うなら中キックが一番だ。スライディングで来たら、そのまま三段につなげられるぞ。イケイケだ！

↑ハイキックは立ちジャブで封じることができる。

↑ヨガファイヤーを予測してジャンプ！　中キックは高めに出すべし。

↑中足払いは出さずに、ソニックを撃った方が意表をつける。

↑スライディングを警戒して強足払いを出したりなんかして。命中!!

DEAD POINT
画面端でソニックを読まれて蹴られるな！

画面端に追いつめられて、ソニックを撃つ瞬間にダルのハイキックを喰らうと、ダルは反動で離れてソニックをよけることができるのだ。なんてイヤな技だ！

↑達人ダルシムはどうしても読まれてしまいやすい。

GAMBLING ROOM
ヤッパリヨガファイヤーヲブッタ斬ルコトサ

誰にでもクセがある。そのクセをある程度読んで、ヨガファイヤーやハイキックにサマーソルトを当ててしまおう。当たればなかなか気持ちいいぞ。

↑ドウッ！　と決める。この後、弱ソニック→ニーバズーカ→ソニック。

ピヨらせたらコレ
当たり判定が広いから、気持ちいいのです

当たり判定の広さは定評つき。サマー三段・四段は当たり前。アッパーサマーソルトまで余裕で当たるぞ。いままでのストレスをぶちまけよう!!

↑パアン、ボシ、ドウドウッと四段ブチ込むぜィ！

NORMAL MODE
見切りやすいから少しはいいか？　う〜ん…

ヨガテレポートはもともと気にすることはない技。後はダルシムの手足が伸びるスピードが遅いのは助かる。多少、技を見切りやすいぞ。

↑急に伸びてくる足も少しはガードしやすいだろう。

PERFECT通信　ガイルの対戦の中でも、トップクラスの熱い闘いが展開するダルシム戦。最大限の保険をかけて（立ちローキックやジャブなど）、自分の被害をおさえつつ、読みでヨガファイヤーのスキに跳び込む。こんな感じかな。

GUILE VS BISON

『ノーマル』モードでは楽勝だが、少しばかり手こずるぞ!

オラの無敵のターンパンチさぐらええ!!

先手必勝▶先制攻撃

ソニックを撃ち、ターンパンチ当じに中足払いをタイミングよく出すもし出してくれればダブルダメージに持っていける。いきなり跳び込んできたら、落ち着いて立ち強蹴り。問題はダッシュストレートできた時。ソニックが止められてしまうぞ。

必勝秘伝 ターンパンチに最大の警戒を

↑ソニック。すぐに次のソニックをタメる。あまり近づかない方がいい。

敵を崩していくために

なるべく先手先手で転ばせて、活躍させないように仕向ける。しかない…かな?

ソニックをどうするか対処せよっ!

ソニックにターンパンチを出してきた時も、遠いと足払いで蹴るわけにいかないのが苦しい。跳び込んできた時も回し蹴りだと強パンチと相討ちになってしまうので、なるべくなら強足払いで転ばせたい。くれぐれも必殺技を連続で喰らわないことだ。

↑跳び越えてきたら、間合を合わせて強足払い。この間もタメ続ける。

↑またソニック攻勢。こうでもしないと押されまくるのみ。

↑ターンパンチだ! なるべく接近して足技（中がいい）を用意して…。

自分から勝手に当たってくれる。でも一歩ミスるとこちらが喰らう。

DEAD POINT

必殺技ダッシュのラッシュは喰らうナッシュ

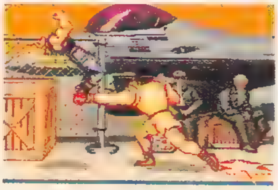
ダッシュストレートなどを喰らった時は、少し時間がたつまで防戦にまわるべし。ピヨったらすんげえ連続技がくるかんな。中足連打もスキがあるぞ。

↑うっわーっ痛いわスキはねエわで、たまるの速い。いい技だよね、コレ。

GAMBLING ROOM

サマーソルトをぶち当てろっ! 難しいけど

いつもいつも狙ってたら、待ちバイソンには勝てない。敵がチャンスと見て必殺技をバキバキ出してくるようになったら、リズムよくサマーを合わせて止めよう。



↑ジャブ連打→ダッシュストレートとかが多いね。

ピヨらせたらコレ

横の当たり判定が見た目よりも、ド広いヤツ

ケンなんかバイソンに前方からパンチアッパーダブル昇龍当てちゃうからねェ。余裕で三段・四段当たり前! ってことで、いいですか。

↑四段サマー入れたぐらいじゃあ、俺様の打撃欲は満たされねエぜ。

NORMAL MODE

驚愕の闘争から、一転して地獄へ! 彼が

ターンパンチが無敵になったということが、どんなにありがたいことなのか思い知らせてやろう。世の中が甘くないことを体に教えてやるぜ。

↑オラオラオラァ! ソニック→強足払い→ソニック→強足払い…。

「ノーマルモード」は問題外として、ターボのバイソンはあなどれない難敵だ。油断してるとすぐピヨらされてしまう。それに足も速いしね。コツさえつかめばけっこう勝てるけど、無理な返し技を出してばかりいては、勝てないぞ。

VS BALROG

かたや要塞、かたや忍者…。この闘いは若き血が脈々と流れている!

キック力大幅アップ! 恐怖の仮面貴公子

先手必勝▶先制攻撃

とりあえず返し技が出せないとはいえ、ソニックを撃つのがいいだろう。相手の力量を知る意味でもね。スライディングをいきなり出されると転ばされてしまう、が、ソニックも当たるのでトントンということにしよう。

必勝秘伝 スピードについてゆけェ!!

ーイズナを読んでサマーでぶった斬ろ! すかさずソニックを重ねろ!

敵を崩していくために

なるべく遠くでソニックを跳び越えさせ、スキを突くという単純な手じゃあ…?

バルログキックのパワーアップとは

君のライバルには教えない方がいいかもしれないが、こちらの中足払いにバルログの跳び蹴りがなんと当たるのだ! これにより、バルログをソニックで跳ばせても、空中で攻撃するしかなくなってしまったのだ! なんたる恐怖。これは大きいぞ。

↑ソニックを跳び越えてきた。地上で返すのは危険だ。

↑登り蹴りで撃墜! 着地後、普通は再びソニックを撃つが…。

↑待つ。読みで跳び込んできたバルにサマーソルトをぶちかませ!

↑ソニック→ニーバズーカー→ソニックと、削れるだけ削るべし。

DEAD POINT
恐怖のすかし投げ とまともにやりあうな!

敵の頭の上を跳び越えて背中から投げる跳び越し投げや、空ジャンプから投げる"すかし投げ"に対しては投げ返そうとしないこと。向こうの方が強いぞ!

↑投げ返そうとせずに、ジャブとか足払いで確実に弾いた方がいい。

GAMBLING ROOM
やりようによっては高い確率で返せるけど…

こちらのダウンに対して重ねてくるR・C・Fだが、案外サマーで返しやすいのでガンガン狙おう。ただし、最後の爪の部分だけは妙に強いので注意。

↑爪の部分じゃなければ、ほぼ100%の確率で返せるぞ。

ピヨらせたらコレ
ビシバシッとその自慢の容姿をブッタ斬れ!

と〜ぜん、三段を楽勝で決めてやるのが人の道ってもの。画面端なら四段を入れるのが義務。もちろん、義務ってことはないぞ。連続技後の処理も考えよう。

↑バルログは12キャラの中でも比較的ピヨりやすい部類に入っている。

NORMAL MODE
多少遅くはなるが、やっぱり辛いぞ!

足払いに跳び蹴りを喰らう点はまったく変わらない。この二人の場合、全体的に勝負が遅くなるだけ、という感じがするぞ。やっぱり反射神経だね。

↑別に『ターボ』モードとなんにも変わらないような…?

PERFECT通信

F・B・Aのホーミングが少しACと違うため、ガイルに対してすかしF・B・A攻撃が非常に難しくなった。しかし、そのかわり跳び蹴りの上下の当たり判定が広がったため、ガイルの足払い攻撃も多少、怖くなくなった。う〜ん。

厳しく辛い闘い…ガイルにとってもっとも苦しいライバルはコイツだ！

リーチは長いが足は遅いサガット！

先手必勝▶先制攻撃

まずは様子を見る。下タイガーを撃ってきたり跳び込んできたら、サマーソルトでぶった斬る！　それ以外はムチャせずとも、スキができるまで待ち（下タイガーを縦ジャンプでよけるのが難しいが）、ソニックで攻めるべし。

必勝秘伝 落ちついて動きに対応せよ！

↑あいがぁ～あいがぁ～…　この状態は苦しい。ソニックをためて…。

敵を崩していくために
とにかくソニックを撃ちまくってサガットをジャンプさせることだ。

タイガーショットをうまく受け流せ

タイガーショットの猛スピードは、見切るのが大変。しかし硬直時間はケンの波動拳と同じぐらいあるので、読み次第では意外とキックなどで蹴ることができる。ソニックで相殺しながらも、跳び込んでポコポコダメージを与えるようにするのがこの闘いの基本だ。

↑タイガーを消してみる。その後、サガットの動きをよく見る。

↑タイガーショットを撃った瞬間に跳び込む。けっこう当たる。

↑中キック→中足払いと当てて、ソニック。タイガーで消してきたら…。

↑ニーバズーカーをポコッと当てるべし。とっさに出せるようになろう。

DEAD POINT
ノロノロの跳び込み、ムリな脱出…!!

タイガーショットに無理に跳び込んでもアッパーカットでブッ飛ばされるだけ。また、ダウン時に重ねてくるタイガーショットを無理に返すのはかなり危険。

↑あ～、余裕で遅い。跳び込むなら、もう少し鋭くいきたいね。

GAMBLING ROOM
至近距離での技にサマーソルトを当てろっ

近距離での上・下タイガーは両方ともサマーソルトで斬れる。また、タイガークラッシュも斬れるので、チャンスあらば狙って形勢逆転してやろう。

↑安全に腕だけ斬って上に逃げる…強いねえ、ガイルは。

ピヨらせたらコレ
コイツも身長は高いので入れやすい！

三・四段サマーソルトで華麗に決めまくろう。でもガイルってこんなのしかなくて、今イチ連続技は燃えないなぁ…。一発技の破壊力はすごいぞ。

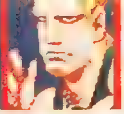
↑バン、ポコ、ドウドウッ、さっきも使ったな、この擬音。

NORMAL MODE
遅くなれば返し技も当てやすいぞっ！

『ノーマル』でも性能はまったく変わらないが、タイガーショットやタイガークラッシュのような速い技を見切って返しやすくなるので有利だぞ。

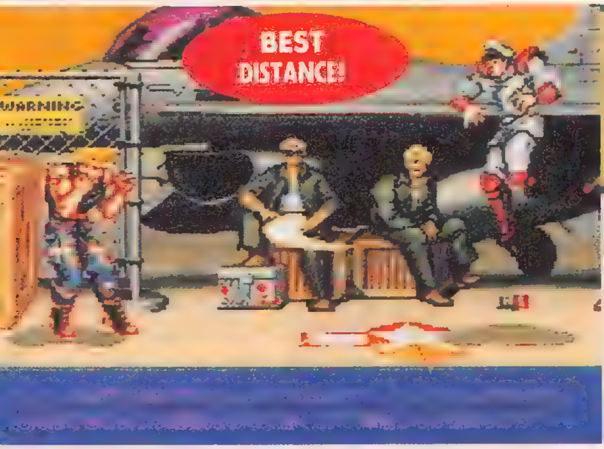
↑遅い分、冷静に技を見つめることができる(?)。

PERFECT通信　お互い、飛び道具が強く守りが堅いキャラ同士だけに、苦しい闘いとなる。至近距離で跳び込まれるとサマーソルト以外では返し技が苦しく、またタイガーをソニックで消してニーバズーカー、といった時間差攻撃もある。面白いぞ！



GUILE VS VEGA

頂上対決？　ベガが多少弱くなったとはいえ、激しい闘いだ！



しかし、ターボスピードというのは怖い！

先手必勝▶先制攻撃

スタート直後は、ダブルニーを封じるためソニック。いきなりヘッドプレスが来てもガードはできる。スライディングが来るとけっこう転ばされてしまうかもしれないが、ガードすれば投げれるので、敵もそう気楽には出してこないだろう。

必勝秘伝　とにかくソニック撃ちまくり

↑ソニックに縦ジャンプをした。ここは接近して…。

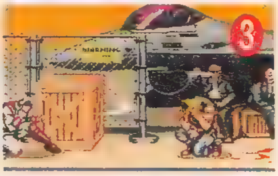
敵を崩していくために

ヘッドプレスに注意しながら、ソニックを撃ちまくる。跳ばせてしまえば勝ちだ。

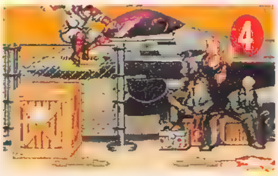
ソニックを撃ったところを…!!

ソニックを跳び越えてきたら、潜り込んでスラストキックや、下がって中足払いなどが有効（回し蹴りだと相討ちの恐れアリ）。当然すかさずソニックを続けて撃つこと。ヘッドプレスで踏みにきた場合は、バックジャンプで横に並び、空中投げをかけるのが理想的。

↑中足払いを着地点に出す。強足払いを当てるのは難しい？



↑もう一発ソニック。また跳られちゃかなわん、とヘッドプレスだ！



↑しかし、それはある程度予測できた。バックジャンプして…。

↑空中投げだ！　ヘッドプレスは初期位置をホーミングするのだ。

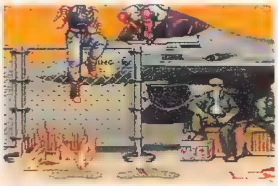
DEAD POINT
先読みサマーは、ほどほどにしてよね

急なダブルニーを狙ってサマーソルトなど出さないこと。もし待たれたらそこにダブルニーを喰らってしまう。でも当たることも少なくは…ないかな。

↑サマーをスカされると一気に二段ダブルニーを喰らうぜよ。

GAMBLING ROOM
やっぱりヘッドプレスを空中投げ！　だね。

なにかのタイミングに、ベガはヘッドプレスを出してくる。その"なにか"を経験を積んでつかみ、空中投げしてしまおう。決まると気持ちいいぞ。



↑でも『ターボ』スピードは速くて反応難しいよなぁ…。

ピヨらせたらコレ
なんと！　見た目よりも判定が広いヤツ!!

四段サマーソルトがバッチリ入るから驚きだ。闇の帝王ベガ、ガイル少佐も体は大きいもんねえ（んなの関係ない、設定だって？）。判定の広さを記憶しろ。

↑四段だよねヤッパリ。あぁ…でもやっぱり燃えないガイルの連続技。

NORMAL MODE
遅いから全体的にみれば対応しやすく、ラク

『ターボ』のヘッドプレスはマジで速いので、ボヤボヤしてると防げないが、『ノーマル』ならかなり見切りやすいので安心。多少、試合はラクだぞ。

↑サイコクラッシャーもなんとか目で見えるレベルになる。

PERFECT通信　ハメられたら勝てない試合だ。ダブルニープレスからの攻撃には後ろに底知れぬ恐怖が漂うため、こちらとしても対応が難しいのだ。かといってハメないとこちらが有利なような気もする。あまりやりたくない相手だぁね。

強足払いと波動拳を組み合わせて闘えっ!!

先手必勝▶先制攻撃

←リュウの波動拳に対して、縦ジャンプで反応できるように用意しよう。リュウの波動拳の移動速度は速い。最初から読んでいないと防御以外の反応がしにくい。スタート直後から押されてしまうと後の展開が辛くなってしまうぞ。

必勝秘伝 狙い目は波動拳の硬直時間

↑リュウの波動拳を1発めは縦ジャンプでよけて……。

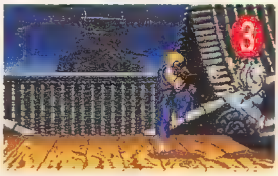
敵を崩していくために

足払い波動で牽制してリュウの体力を削っていく。跳び込まれたら確実に昇龍拳

波動拳を読んで跳び強パンチだっ!!

リュウの昇龍拳を読み、攻撃していかないと、とてもじゃないが勝てないぞ。波動拳を読むだけでなく、フェイントを駆使してリュウを跳ばせて昇龍拳で落とそう。そして起き上がりに弱強波動を重ね反撃のチャンスを失くさせる。あとは地道に体力を削るのみ。

↑2発めを読んで跳び込もう。そして連続攻撃へとつなごう。



↑リュウが気絶したら、さらに連続攻撃を入れてたたみ込めっ!!

↑足払い波動拳を当てて体力を削ることも忘れてはいけない。

↑起き上がりに弱強波動を重ねて反撃を防ぐ、対戦の基本だ。

DEAD POINT
決定的な連続攻撃がない。ケンの意外な弱点

ケンを使ってプレイすると意外に対戦相手を気絶させにくい。中足払い波動など、リュウでは入るものがケンでは入らないことがあるのだ。ちょっと問題だぞ。

↑イージーピヨらせ連続が、かなり対戦相手に入りにくいぞ。

GAMBLING ROOM
接近戦での攻防!! いきなり狙え背中蹴りっ!!

リュウが足払いを出すことを当てにして背中を蹴りにいく。もし足払いを出してくれなければ、アッパーで返されてしまうだろう。これは賭けですからね……。

↑相手が足払いを出してくれないと絶対に背中を取れないぞ。

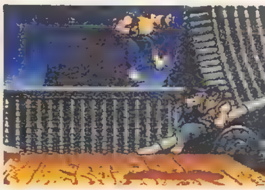
ピヨらせたらコレ
強パンチで跳び込んでアッパー弱昇龍拳だ

気絶といえば連続攻撃だ。強力な跳び強パンチを低めに入れてアッパー昇龍をたたき込む。ケンらしい強力な連続攻撃といえるだろう。相手の動きを見極めよう。

↑派手でカッコイイ連続攻撃だ。しかもパッド操作は意外にラクだぞ。

NORMAL MODE
『ターボ』スピードは手助けはしてくれない

『ターボ』スピードは相手の操作ミスを作ってくれたが、通常スピードになってそれはかなり減ることだろう。反応速度を高めなくてもよくなるぞ。



↑正確さは必要だが、今までのように素早くする必要もなくなるぞ。

PERFECT通信 ケンでリュウに勝つには、先読みが大きなポイントになってくる。逆に言えば、先読みもできずにリュウに勝とうと思うことが間違っているといえるぞ。さらに弱強足払いを組み合わせた波動も重要な技ということも忘れちゃならん。

KEN VS E.HONDA

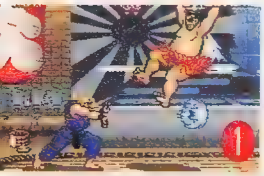
足払い波動の間合で闘え。間合さえ合えば、こっちのものだ

本田に反撃のチャンスを与えるなっ!!

先手必勝▶先制攻撃

本田との勝負は最初の行動にかかっている。波動拳で牽制するのもいいが、百裂を出されると返されてしまう。ここは慎重に防御しながら様子を見るといいだろう。相手によっては、いきなり頭突きで突っ込んで来るぞ。

必勝秘伝 波動拳を読まれずに撃てっ!!



↑弱強波動を使って本田を牽制。なんとか本田を跳び込ませよう。

敵を崩していくために

波動拳を使ってどんどん押していきたいところ。間合を調整して波動足払いだ。

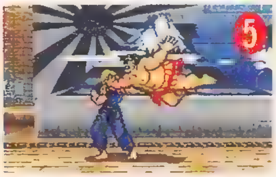
間合いによって返し技を選ぶべし

押していかないと、本田はどんどん押されてしまうぞ。波動拳で本田を跳ばせて着地に強足払いを重ねて転ばせてしまうのがベスト。しかし百貫落としは足払いでは返せない。読みを働かせて登り蹴りや昇龍拳に切り替えよう。読みが勝負を変えてしまうぞ。

↑跳び込ませたら、着地に強足払いを重ねて転ばせよう。

↑本田の起き上がりには対戦の基本の弱強波動を重ねる。

↑強波動に反応して再び跳んできても、昇龍拳で楽勝に間に合うのだ。



↑しかし常にS百貫落としには警戒していよう。危険だぞ。

DEAD POINT
下段の防御を確実にしておこうぜっ!!

対戦で転ばされるとそれだけで、本田に闘いのイニシアチブを握られてしまうぞ。起き上がりに百裂張り手を重ねられてしまうだけで、体力を相当削られるぞ。

↑転ばせる技の多い本田の攻撃に注意しよう。確実に防御しよう。

GAMBLING ROOM
跳び強パンチで跳び込んで背中を取るぜっ!!

最初の跳び強パンチが返されてしまってはこの技は成功しない。本田の頭にパンチを当てて、さらに背中へ跳び込んで背中蹴りとして、アッパー昇龍拳だ。

↑究極のギャンブル技。最初の攻撃は防御されてもいいぞ。問題は背中。

ピヨらせたらコレ
背中跳び蹴りを決めてアッパー昇龍拳だ!!

本田の背中は広くて蹴りやすいぞ。そこで、この強力な背中蹴りアッパー昇龍拳を決めてやろう。『ストII』ほどではないにしろ、大きなダメージを与えられる。

↑背中蹴りは間合が大切だ。その間合を極めて挑戦しよう。

NORMAL MODE
S百貫落としがないっ!! 波動拳で攻めろ

本田のもっとも凶悪な技、S百貫落としがないぞ。読まれて跳び込まれない限り、波動拳で押しまくれる。安心して波動足払いが使えるのだっ!! ラッキー。

↑S百貫落としのない本田など、波動足払いで楽勝だぜっ!!

PERFECT通信

波動拳をいかに跳ばせて足払いを決めるかが勝負の分かれ目だ。しかし単に波動拳を出していても、必ず読まれてしまう。さらにベストな間合で跳び込ませても、本田が百貫落としを出してきたら、はいそれまで……。やはり読みだ。

KEN VS BLANKA

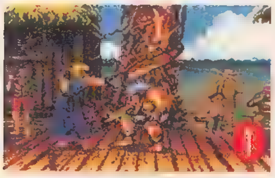
ブランカの跳び込みに対して素早い
反応を身につけろっ!!

無用の波動拳はKO へのパスポートだぞ

先手必勝▶先制攻撃

ローリングアタックを警戒してジャブを連打しておこう。たとえローリングが飛んでこなくても、弱パンチだからスキがほとんどない。他の行動はあまりいいとはいえない。波動拳は踏み込みが危険だし、跳び込みはローリングで返されるだろう。

必勝秘伝 波動拳は間合を見て出そう



↑ローリングをジャブで返せるように常に警戒。スタート直後は特にだ。

敵を崩していくために

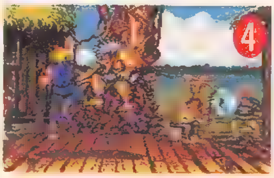
ブランカのジャンプスピードは速い、それにどう反応するか、反応速度が試される。

速けりゃいいってもんじゃねえっ!!

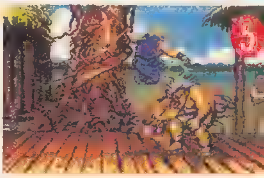
波動拳は間合を考えて出さないと、簡単に跳び込まれて三段攻撃を決められてしまうぞ。ここでも足払い波動は有効だ。接近戦を避けなければならない以上、間合を開く手段は知っていなければいけない。さらにブランカのローリングの間合を知ることも重要だ。

↑ローリングを返すだけでなく、着地に波動拳を重ねよう。

↑フェイントをまぜて波動拳で牽制して、ブランカの跳び込みをさそう。



↑対空防御は昇龍拳で決まり、間合によっては足払いや登り蹴りもいい。



↑ブランカの牽制の裏をかいて強パンチで跳び込む。相手の体を狙え。

DEAD POINT
中間合での波動拳はまさにデッドポイントッ

中間合の波動拳はブランカとっての絶好のチャンス。楽勝に三段をブチ込まれて気絶だ。ブランカのジャンプは速い。昇龍拳も間に合わない。

↑人は常に波動拳を撃ちたくなるもの。ブランカはそれを待っている。

GAMBLING ROOM
ギャンブルといえば、やはり背中蹴りだっ!!

相手のミスを誘ってブランカの背中を取る。間合を一気につめて、背中に当たるようにして跳び込む。ブランカが反応できなければ、そこから連続技へ移そう。

↑間合をいかにつめるかが問題だ。背中はかなり蹴りやすいぞ。

ピヨらせたらコレ
背中蹴りからの四段を入れる最大のチャンス

ブランカに背中蹴りを決めるのは楽勝だ。ほぼ目の前から跳び込んでいけばいい。そして着地と同時に、アッパー強昇龍でブランカを倒してしまえっ!!

↑ブランカに強昇龍は2発ヒットするぞ。大きなダメージを与えられる。

NORMAL MODE
ケンはより不利な展開を強いられるぞ

相手の技のミスが格段に減る。さらに空中竜巻を絡めた着地からの投げや、昇龍拳も使えなくなり、奇襲技のバリエーションがへったのも痛いぞ。

↑奇襲技のバリエーションが減るのは、相当辛いところだ。

接近戦と中間合での闘いは絶対に不利だ。それは、ブランカの間合だぞ。意外に忘れがちなのが空中竜巻からの奇襲攻撃。相手の背中を取って投げに持っていったり、着地後すぐに昇龍拳を出すと反応されにくい。

KEN VS GUILE

戦力的にはケンが不利だ。しかしガイルのスキは絶対にある!!

間合を見てうかつに跳び込むなっ!!

先手必勝▶先制攻撃

縦ジャンプを用意して、ソニックに備える。ソニックを出してきたら、ガイルの動きを見てソニックを追ってくるようなら空中竜巻を使い、ガイルの前後に着地して投げを狙おう。もし追ってこないようなら、着地と同時に昇龍拳だ。

必勝秘伝 待ちと攻めを見極めよう!!

↑ソニックに跳び込む時は、間合に気をつけて跳び込む。

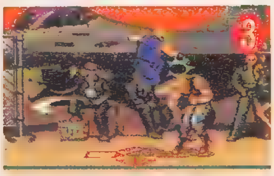
敵を崩していくために

波動拳でガンガン押して反撃させるな。逆に攻められると相当苦しいぞ。

ハンパな間合はガイルの機会を作る

ソニックに対して、確実に跳び蹴りが当たる間合をキープして闘おう。いきなり踏み込んで強足払いもいいぞ。ソニックに跳び込んで高めに打点を狙い、空中竜巻で逃げるといった作戦もある。またソニックを追ってきたら、強昇龍でカウンターも奇襲になるぞ。

↑また高めにパンチを狙って、空中竜巻で逃げてしまおう。



↑ガイルがケンの跳び込みに対空防御をしていたのなら……。

↑着地と同時に、投げやアッパー昇龍をヒットさせよう。

↑ソニックを追ってきたのなら、強昇龍拳でカウンターを当てろっ!!

DEAD POINT
ソニックと波動拳が相殺したら、裏拳ヒット

近い間合でソニックを波動拳で相殺すると、ガイルの裏拳がヒットする。しかし技を出すタイミングによっては、その裏拳に昇龍拳がヒットするぞ。

↑こうならないように、近い間合で波動拳を撃つのはやめよう。

GAMBLING ROOM
ガイルがソニックを追ってきたら、強昇龍拳

ガイルがケンを固めに歩いてきたら、一発逆転の強昇龍拳で勝負に出てみよう。何もせずに固められるよりは、よっぽどましだ。ガイルも転ぶしね。

↑反応されてしまうと防御されて着地に反撃を喰らう。

ピヨらせたらコレ
気絶時の基本中の基本連続攻撃だ。極めろ!!

もうケンといえばこれしかない。跳び強パンチからのアッパー昇龍拳だ。背中蹴りを狙ってもいいが、ガイルの背中の判定は小さい。確実に真正面から勝負だ。

↑ケンの基本です。簡単な操作で出せる。アッパー昇龍が完全ならOK。

NORMAL MODE
空中竜巻旋風脚を取られると奇襲が使えない

ケンの強さの1つに（リュウもだが）空中竜巻からの奇襲があった。ノーマルモードでは使えなくなり、ガイルに対して正面から挑まなくてはならなくなったぞ。

↑空中竜巻からのフェイントは超使えるぞ。それがないと逆に辛い…。

PERFECT通信 相手の攻撃を先読みするのはもちろんのこと、自分の動きを相手に読ませないのも大切なことだ。対戦においてこれは重要なことで、ガイル以外のキャラにも当然当てはまること。ガイルに勝つには先読みを働かせることが一番だ。

KEN VS KEN

もっとも熱い同キャラ対戦!! お互いの手の内はバレているぞっ!?

闘いのイニシアティブはどちらにあるのか!?

先手必勝▶先制攻撃

踏み込んで強足払いを狙うといいたいところだが、1歩だけ踏み込んで相手の様子を見る。波動拳がくるようなら、そのまま転ばせる。また相手も同様に強足払いを狙っているのなら、空振らせて反撃を考えよう。スタート直後の攻防だ。

必勝秘伝 足払いの間合を見極めて勝て

↑最初の間合では、強昇龍拳が当たる。波動拳は撃つなっ!!

敵を崩していくために

足払いのリーチを完全に把握しているほうが勝つ。それほど足払いは重要なのだ。

相手の動きの本当の目的を見抜け

スタート直後に相手を転ばせたのなら、起き上がりに弱強波動を重ねよう。そうしたら画面の端に追い込んで、一気に勝負をつけてしまいたい。また近い間合での波動拳は、強昇龍拳ですべて返されてしまうから、絶対にやめるべきだ。勝負は見えている。

↑相手の出方を見て、強足払いを狙う。転んでくれたらラッキーだ。

↑転んだ相手に弱強波動もいいが、意表を突いて背中蹴りもいいぞ。

↑もし防御されても弱足払い、強足払い波動と、落ち着いて間合を開く。

↑相手も似たようなことを狙って攻撃してくるぞ。先読みはしやすい。

DEAD POINT
ケンの波動拳は遅いぞ。跳び込まれるな

波動拳を使っての牽制は有効な行動だが、そればかり続けると読まれて跳び込まれてしまうぞ。跳び込みながら連続攻撃ははっきりいってかなり辛い。

↑波動拳の硬直時間は最大のスキとなる。先読みをされるなっ。

GAMBLING ROOM
同キャラだけに、弱点も攻撃ポイントも同じ

相手も同じケン。攻撃のポイントは、やはり波動拳への先読みからの跳び込みだ。そこから連続攻撃につなげて気絶へ持ち込めっ!! スキは大きいぞ。

↑しかし相手もまったく同じ弱点を持つ。先読みに勝てっ!

ピヨらせたらコレ
相手が誰でもやることは同じだってこと!!

わざわざ背中を狙わずに、正面から強パンチアッパー昇龍拳をたたき込むのみっ!! もっとも派手で攻撃力の高い、この連続攻撃を使って攻めろっ!!

↑やっぱりこの技。ケンとは絶対に切ることができない連続攻撃。

NORMAL MODE
同キャラ対戦。弱くなるとこは一緒だよっ!!

空中竜巻からのフェイントが使えなくなってしまうが、それは相手も同じこと。自分が苦しいなら相手も苦しいのだから……。文句は言いっこなしだよ。

↑相手だってパワーダウンする。あとは自分のウデ次第ってことだ。

PERFECT通信

波動拳を何も考えないで撃つことは、相手に攻撃のチャンスを与えているということ。特にケンの波動拳硬直時間は長いぞ。そのことをよく頭に入れて波動拳を撃つことだ。空中竜巻からのフェイントも忘れるなっ!!

KEN VS CHUN-LI

「気功拳を覚えたところで春麗に勝ち目はないっ!!」とは言えない

やはり春麗は強敵なのだ。春麗の動きを見ろ

先手必勝▶先制攻撃

リュウの時はいきなり波動拳でも問題はなかったが、ケンでは跳び込まれると連続技を喰らってしまう。うまくいけば接近してきた春麗にヒットするが、いつもそうとは限らない。踏み込んで足払いを狙うのが、1番オーソドックスと言える。

必勝秘伝 自分の弱点を絶対に忘れるな

↑波動拳は絶対にまずい。強足払いを狙い転ばせてしまおう。

敵を崩していくために

波動拳で押していくことはできないと思え。足払い波動などで地道に攻めろ。

波動昇龍拳にこだわらずにいこう

波動拳を撃って跳ばせることは簡単だが、その分、自分に大きなスキを作ることになる。フェイントを駆使して跳ばせ、昇龍拳で落とそう。そして起き上がりに背中蹴りアッパー昇龍を決めて、一気に気絶させてしまえっ!! そして再び、背中蹴りアッパー昇龍だ。

↑防御されたら足払い波動に切り換えて、ケンのペースに持ち込む。

↑フェイントを駆使して春麗を跳ばせる。波動拳が使えないのが辛い。

↑確実に昇龍拳を春麗にヒットさせて、倒してしまおう。

↑起き上がりに背中蹴りを狙おう。春麗の背中は蹴りやすいぞ。

DEAD POINT
波動拳を出すと必ずこうなってしまうよ……

考えずに波動拳を撃つと、簡単に跳び込まれて連続攻撃を喰らってしまうぞ。波動拳を連発すると必ず読まれてしまうから注意だ。気絶してからでは遅い。

↑波動拳は両刃の剣。とても使える必殺技なんだけどね。

GAMBLING ROOM
ケンの波動拳もそうだけど春麗の気功拳も…

春麗の気功拳にも波動拳と同じような硬直時間がある。そのスキだらけのチャンスに、ケンの攻撃をヒットさせよう。一気に連続技をたたき込め。

↑春麗最大のスキともいえるぞ。こんなチャンスあんまりないぞ。

ピヨらせたらコレ
今度は背中を狙って連続攻撃を決めよう

背中を蹴ることは意外に難しいが、春麗の背中は広くとても蹴りやすいぞ。気絶中ならなおさら蹴りが当たりやすい。これが背中蹴りアッパー昇龍拳だ。

↑春麗は女の子なのに背中の当たり判定が広い。背中を狙えっ!!

NORMAL MODE
気功拳と空中スピニングがなくなっても……

波動拳に簡単に跳び込まれる以上、ノーマルモードになったとしてもあまり変化はないのでは……? 本質的なところは、あまり変わってないんだよね。

↑波動拳がうかつに撃てないのだから、ケンにはちっともうれしくない。

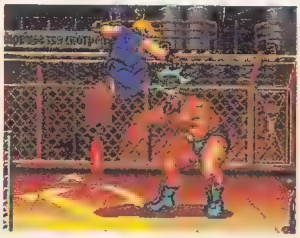
PERFECT通信

春麗は強敵ではないが、牽制をはじめとした攻撃がやりにくいキャラだ。うかつに波動拳も出せないから、足払い波動といったコンビネーションで闘うことになるだろう。はっきりいって、とてもイヤなキャラクターだ。

KEN VS ZANGIEF

ザンギエフはやっぱり強い。昔のイメージを捨てないと負けるぞ!

足払いを空振ったらガムシャラに昇龍拳



先手必勝▶先制攻撃

最初に勝負を賭けるのなら、いきなり跳び強パンチからの昇龍拳がいい。しかし先を読まれていると足払いを着地に重ねられたりする。また中チョップで返されたりするぞ。跳び強パンチがヒットしなかったらすぐに空中竜巻を出したいところ。

必勝秘伝 跳び込みから一気に勝負だ!!

↑とにかく跳び強パンチを狙う。足払いの牽制も忘れるなっ!!

敵を崩していくために

跳び強パンチからの昇龍拳で、もはやザンギエフは反撃できなくなるぞ。

強力な跳び強パンチを使おうぜっ!!

攻撃判定の大きな跳び強パンチを使い、着地と同時に昇龍拳。これだけで勝ててしまうが、同じことばかりでは対空防御を喰らってしまう。接近時の波動拳も絶対にいけない。ラリアット技で返されたり、最悪の場合はスクリューに持っていかれてしまう。

↑ザンギエフが喰らおうが防御しようが、昇龍拳を当てよう。

↑転んだら、弱波動を忘れずに重ねて体力を削ってしまおう。

↑背中蹴りから一気に決めてしまうのもいいぞ。

↑気絶させたら、連続攻撃に移って倒してしまえっ!!

DEAD POINT

足払いを空振った時、スクリューは炸裂する

足払いギリギリの攻防を展開する時に踏み込みが甘いと強足払いを空振ってしまう。そこをザンギエフは狙っているぞ。スクリューの最大のチャンスだからね。

↑踏み込みを確実にして強足払いを当てよう。空振りはスクリューだぞ。

GAMBLING ROOM

起き上がりの昇龍拳、最も危険な熱い賭け!!

ザンギエフに転ばされてしまうと、背中から連続攻撃を狙われてしまう。これを防ぐのに起き上がりの昇龍拳でカウンターを狙えっ!! 失敗するとモロに喰らう。

↑一発逆転にもつながるけど、失敗した時のリスクも大きい。

ピヨらせたらコレ

跳び強パンチアッパー昇龍拳が１番だね

繰り出す技は3種類だけど、実際には4発ヒットすることもあるぞ。なぜなら最後の昇龍拳は強昇龍なのだから……。操作は意外と簡単だぞ。

↑昇龍拳を強にすることで最大4発ヒットするぞ。

NORMAL MODE

ザンギエフの強さはあまり変わらない

ハイスピードダブルラリアットがない分、ザンギエフが不利かな? しかしあんまり変わらない気がする。最後の狙いはスクリューなのだから……。

↑スクリューがある限り、ザンギエフの攻撃力は変わらない。

PERFECT通信

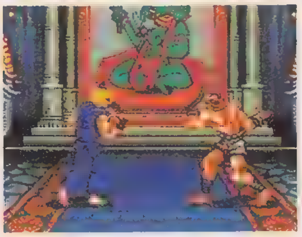
ザンギエフはバージョンが変わるたびにパワーをつけてきている。さらにプレイヤーが、達人的なテクニックを持っているとすれば、いくらパンチ昇龍を駆使したところで勝つことはできない。ザンギエフ最弱伝説はもう昔話だ。

KEN

VS DHALSIM

とにかく接近しなければ話にならないぞ。接近の手段を探せっ!!

闘いの始まりは接近を果たしてからだ!!



先手必勝▶先制攻撃

こちらから攻撃するのは危険だ。かといって防御して待っていると、スライディングをスカして投げというフェイントに引っかかってしまう。伸びる手足を先読みして昇龍拳を狙うのもいいが、それはまさにギャンブルだぞ。

必勝秘伝 返し技を確実にしなければ…

↑相手がヨガファイヤーを縦ジャンプでよける。間合は遠めだ。

敵を崩していくために

相手のミスをさそうようにフェイントをかけていくしかないでしょう。

とんでもない読みの勝負の世界

波動拳と同じようにヨガファイヤーの硬直時間が最大の狙い目。いかにしてこちらの間合で撃たせるかがポイント。ヨガファイヤーを竜巻で抜けてもあまり意味はない。ダルシムの強パンチが待っている。読みを働かせて伸びた手足に昇龍拳をヒットさせよう。

↑着地と同時に昇龍拳。ダルシムの技が重なっていなければヒットする。

↑ダルシムの起き上がりに、足払い強波動を当てる。

↑そして今度は弱波動拳を撃つと、高い確率でスライディングがくる。

↑それに対して、スライディングのタイミングを見切って強足払いだ。

DEAD POINT

近い間合での波動拳は絶対にだめだよっ!!

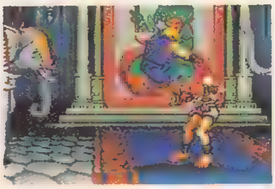
スタート直後ぐらいの間合での波動拳はスライディングで転ばされてしまうぞ。この後、色々な攻撃につながれてしまい、反撃の機会を失うぞ。

↑特に読まれている場合は簡単に転んでしまう。危ないぞ。

GAMBLING ROOM

一撃必殺の跳び強パンチ!! を狙おうね

間合が近い場合、いきなり跳び強パンチを狙ってみよう。はっきりいって超ギャンブル、ヒットすればそのままアッパー昇龍拳で気絶させよう。



↑見出しの通りまさにギャンブルだ。バレるとスライディングで返される。

ピヨらせたらコレ

すべては4発めのヒットにかかっているぞ!!

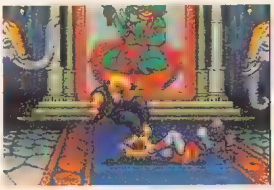
すべて強技の連続攻撃だ。間合にもよるが、4発めが入らないと投げ返しを喰らってちょっと危ない。間合が離れてると思ったら、弱昇龍にしよう。

↑ダルシムも強昇龍が2発入るキャラ。四段にするチャンス。

NORMAL MODE

はっきりいって終わってる。より辛くなった

相性的にはなにも変わらない。むしろケンにとって不利になったといえるぞ。唯一の味方『ターボ』スピードは消えて、ケンの勝ち目はほぼなくなったぞ。



↑ケンにとってかなり辛いバトルとなるぞ。楽勝はできないのだ。

PERFECT通信 ケンに勝ち目はあるのでしょうか? 『ターボ』スピードを味方にしていくしかない。さらに接近戦に持ち込んだ時の技の運びも勝つためのポイント。たとえ接近を果たしても、ここで失敗すれば意味がないぞ。

波動拳での牽制は危険だ。かといって昇龍拳を当てるのは難しい

安全な間合になるまでは波動拳を出すな

先手必勝▶先制攻撃

波動拳は絶対にマズいからやめよう。ダッシュ技を予想して弱足払いを連打するのもいいぞ。しかししゃがみの強キックを出されたら、スッテンテンと転ばされてしまう。音をよく聞いて防御に切り替えよう（弱中強それぞれ技のSEが違う）。

必勝秘伝 バイソンのリーチは超長い!!

↑とにかく転ばせないとお話になりません。ここからが本当のスタート。

敵を崩していくために

波動拳はターンパンチで返される。起き上がりと遠間合でしか使えない。

とにかく攻めまくることが大切

攻めまくると言っても、技を空振っていてはスグに返し技を喰らってしまうぞ（バイソンの技は超リーチがある）。バイソンを転ばせてからが勝負。速攻で近づいていき、弱足強足波動と牽制する。次の行動から読みが始まるぞ。心理戦闘に勝利して昇龍拳を狙おう。

↑基本通りに弱足強足強波動拳で体力を削れ。起きターンパンチはない。

↑そしてバイソンのターンパンチを読んで昇龍拳を当てる。

↑たとえバイソンがターンパンチを出さなくても、安全だぞ。

↑着地にターンパンチを狙うことを読んで、再び昇龍拳を狙うのも手。

DEAD POINT
やっぱり近間合での昇龍拳を撃つことだね

昇龍拳を撃つのなら間合を考えないと全然ダメッ!! ターンパンチで抜けられて大ダメージだ。バイソンは常にこれを狙っているということを忘れるなっ!!

GAMBLING ROOM
起き上がりに跳び込んで中足払い昇龍拳!!

これはバイソンのミスを誘う技だ。最初の跳び込みはなにも技を出さずに立ち防御をさせる。そして着地と同時に、足払い昇龍拳を当てるんだっ!!

ピヨらせたらコレ
バイソンには強昇龍が2発入るのだっ!!

何も小細工はいらない。正面からの跳び強パンチアッパー強昇龍拳を当ててやればいいだけだ。再び気絶させることは無理だが、大ダメージを与えるぞ。

NORMAL MODE
今度は楽勝、波動足払いですべてOKさっ!!

といっても縦ジャンプで波動拳をよけられるとちょっと辛い。あとは波動足払いの間合で、ガンガン攻めればいい。ターンパンチなんて怖くないぜっ!!

↑やっぱり波動拳で攻めたくなるのが、リュウ・ケン使いの悪いクセだ。

↑相手に下ガードをされても安全。最初の跳び込みがギャンブルだね。

↑ケンの連続攻撃はこれが一番だ。小細工を考えるなっ!!

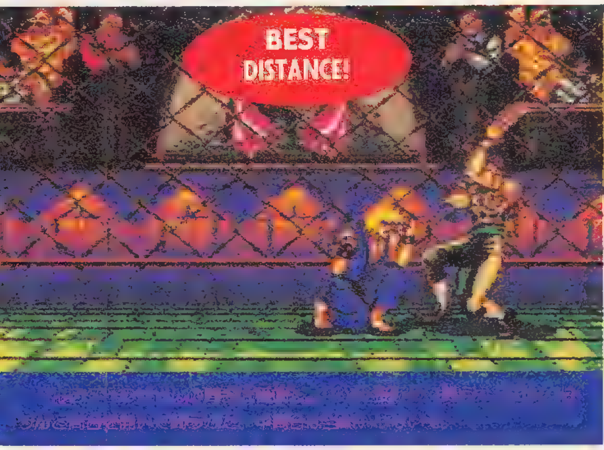
↑ターンパンチなんて全然怖かないよ。攻めて攻めて攻めまくれ。

ケンにとってバイソンはかなり強敵だ。小細工をしまくらないと勝てないぞ。頭を使って攻めるしかない。直線的な攻めではまるで歯が立たないということだね。強敵バイソンとの駆け引きの行方は……。

KEN

VS BALROG

超接近戦に持ち込んでバルログ標準装備の爪を外してしまえっ!!

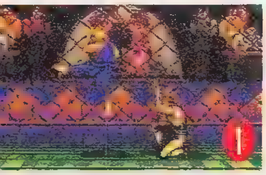


中間合だけは絶対に許されない闘いだ

先手必勝▶先制攻撃

バルログは竜巻旋風脚に対して有効な返し技がない。爪を警戒して防御もいいが、こういった相手の弱点を狙っていかないと勝てないぞ。そして着地して昇龍拳を当てて体力を削り取ろう。また着地の弱足払いも有効。爪を外してしまえっ!!

必勝秘伝 竜巻でガンガン攻めて倒す!!



↑「竜巻!! 旋風脚!!」バルログには返し技がないも同然。

敵を崩していくために

とにかく接近戦だ。遠間合からの波動拳もいいが、致命打を与えるなら接近戦だ。

しゃがんで竜巻を返せないバルログ

バルログに着地点を悟られないように竜巻旋風脚を使う。着地と同時に、弱足払いや昇龍拳をヒットさせるといいぞ。タイミングさえバッチリなら、この繰り返しだけで勝てるぞ。バルログに先を読まれてもそう簡単には返されない。ちょっとハメ技っぽいね。

↑着地して昇龍拳をヒットさせよう弱足強足波動とつなげてもいい。

↑そして再び竜巻旋風脚を出して、バルログに反撃の機会を与えるな。

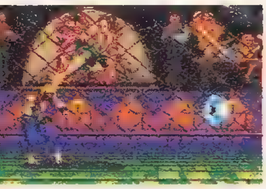
↑そのうちバルログ自慢の爪も外れて攻撃力とリーチをなくせるぞ。

↑爪が外れようが、竜巻で攻めまくって倒してしまえっ!!

DEAD POINT

中間合での波動拳は三段を喰らうための手段

対戦相手が誰だろうと、波動拳の硬直時間は最大のスキだ。特にバルログのようにジャンプの素早いキャラはなおさらだ。三段攻撃を喰らうぞ。

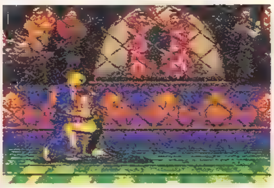


↑こんな間合で波動拳とはどうかしているぞ。三段を喰らってKOだ。

GAMBLING ROOM

起き上がり昇龍拳で回転爪を返してしまえ!!

バルログは必ずと言っていい程、相手の起き上がりにローリングを重ねてくる。体力を削られるとムカツクから、起き上がり昇龍拳で返してしまうのがいいぞ。



↑起き上がり昇龍拳をマスターすれば、戦力アップになるぞ。

ピヨらせたらコレ

バルログにも跳びパンチアッパー昇龍拳だ

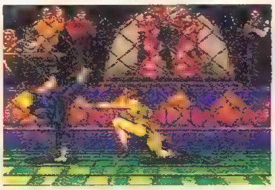
バルログにも跳び強パンチアッパー昇龍拳を決めよう。逆に言えばケンを使うのなら、この連続攻撃を使えないといけないということだ。必ず覚えよう。

↑この連続攻撃こそケンの証だ。バルログの相手なら弱昇龍拳だね。

NORMAL MODE

あまり変化はないが反撃を喰らいやすいぞ

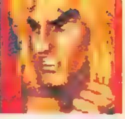
スピードが遅くなった分、バルログの動きも見切りやすくなったが、それは相手も同じこと。お互いのテクニックがものを言うぞ。思わぬ反撃に注意しよう。



↑爪の反撃が多くなる。しかし攻め方はほとんど同じだ。

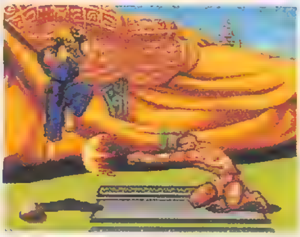
PERFECT通信

バルログの爪を封じてしまうには接近してしまうことだ。1番恐ろしい中爪に当たらなくなるぞ。そして竜巻旋風脚でガンガン攻めてくいことだ。守りに入らないようにして闘っていこう。



ケンだってサガットの好敵手のはずなんですねぇ……!?

ターボスピードを味方にして闘え!!



先手必勝▶先制攻撃

タイガーショットに反応できるように縦ジャンプを用意しよう。また、タイガーショットを撃たせないように1歩踏み込んで足払いを奇襲攻撃になる。ただし、波動拳は絶対にだめだ。楽勝で跳び込まれて反撃を喰らってしまうから……。

必勝秘伝 好敵手はリュウだけじゃない

↑画面の端に追いつめる手段として竜巻から投げなどが考えられる。

敵を崩していくために

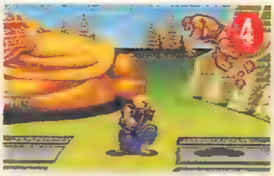
サガットをなんとしてでも画面の端に追い込んで、足払いを絡めた波動拳で攻める

画面端へサガットを追いつめろ!!

遠間合での闘いはケンの方が明らかに不利になる。接近戦に持ち込んでサガットを崩していこう。最終的にはサガットを追いつめて攻めていきたい。それには竜巻から投げてしまうといった手段もあるが、あまりカッコよくないから、乱用は避けよう。

↑端に追いつめたら、サガットの反撃を許さずに足払い波動で固めよう。

↑さらに攻撃してサガットのミスをさそって、大きなダメージを与える。



↑タイガーアッパーを出してきたら、強足払いで転ばせてしまおう。

↑再びサガットを固めて、反撃の機会を与えてはいけない。

DEAD POINT
中間合の波動拳は地獄へのパスポートだね

ケンの波動拳のモーションは遅い。サガットの跳び蹴りなら見てからでも、楽勝でヒットするぞ。波動拳を使うのは、遠間合か足払い波動だけにしよう。

↑サガットに限らず、みんな波動拳の硬直時間を狙って攻めてくる。

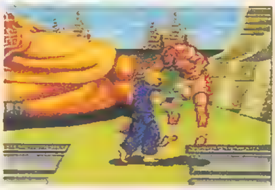
GAMBLING ROOM
登りの蹴りにすべてを賭ける、ギャンブル技

跳び込みに対してタイガーアッパーで返したくなるのは当然。相手の心理を逆手に取って近い間合から登り蹴りを出して、タイガーアッパーの操作中に当てる。

↑登り蹴りを当てた後、空中竜巻で逃げるのがベストだ。

ピヨらせたらコレ
サガットにはこの技!! といっても同じだね

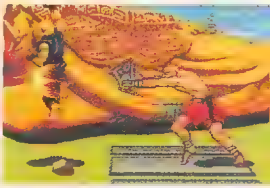
パンチアッパー昇龍を決める。サガットの身長なら強昇龍も2発入りそうだけどやめておく。確実が1番いいに決まっている。ケンらしい技だね。



↑本当に誰が相手でもこの連続技が有効なのだ。他にも連続技はあるぞ。

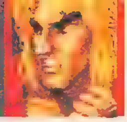
NORMAL MODE
ケンがパワーダウンすることになるぞっ!!

サガットの返し技がより正確になる分、相手のミスは期待できない。ケンの方が全然有利になってしまうのが苦しいところだ。勝つ手段を見つけ出そう。



↑ケンにとって不利な闘いになる。サガットのスキを突けっ!!

「ターボ」モードで闘うのなら、ケンもかなりガンバれるぞ。画面の端にサガットを追い込んで固め殺そう。でもなんかハメっぽいね……。お互い楽しく対戦できるように固めはしたくないけど、そうしないとサガットには勝てない。

KEN  VS VEGA

楽勝ではないにしても、ケンにも勝つチャンスは無数にある!!

近間合で波動拳で乱射するのが最高の手段!!

先手必勝▶先制攻撃

強ではなく弱波動拳を撃つ!! ベガの攻撃に対して悪くても相討ちですむぞ。他のキャラと違いいきなり波動拳でOKというのが意外だ。やはりベガはジャンプが高いというところが攻撃の狙い目になる。次の行動もこの時に考えよう。

必勝秘伝 ベガを画面端に追い込めっ!!

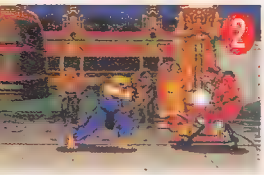
↑波動拳でとにかく押す。画面端に追い込んでしまえっ!!

敵を崩していくために

ベガを倒したいのなら、なにがなんでも画面の端に追いつめてしまうしかない。

昇龍拳は読みでしか使えないぞ

昇龍拳を狙いたいところだが、それはベガに攻撃のチャンスを与えることになるぞ。そんなことで読みを働かせるよりも、ベガをいかに画面の端へ追いつめるかで読みを働かせた方がいい。また、遠間合での波動拳も絶対にだめだ。ヘッドプレスが来るぞ。



↑画面端に追いつめたら波動拳を連発してやれ。固めろ!!

↑そう簡単には抜け出せないでしょう。どんどん体力を削ろう。

↑ヘッドプレスとて同じこと。ケンもそれが狙い目なのだから。

↑弱足強足波動も固めの基本だ。のがしたら反撃がくるぞ。

DEAD POINT

今度は遠間合が波動拳の弱点になったぞ!!

他のキャラ相手なら遠間合での波動拳が牽制として有効だったけれど、ベガの場合はだめだ。ヘッドプレスが飛んでくるぞ。危険な必殺技だ。

↑ヘッドプレスの移動速度は速い。ケンではとても反応できない。

GAMBLING ROOM

カウンターアタックで昇龍拳を使うこと!?

サイコクラッシャーアタックやダブルニープレスに昇龍拳をヒットさせる。しかしこれは、素晴らしき読みの世界だ。当てるのは難しいぞ。失敗すると危険だ。

↑昇龍拳を当てることができれば、それはそれでラッキーだが……。

ピヨらせたらコレ

春麗と同じようにベガの背中の判定はでかい

リュウのところでも説明があったように、ケンも背中蹴りアッパー昇龍拳を狙おう。最後の昇龍拳を強にすることで四段攻撃になるぞっ!!

↑ベガの背中は楽勝で蹴ることができるぞ。気絶したら当然狙え!!

NORMAL MODE

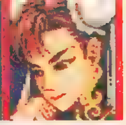
なによりの味方が『ターボ』スピードだった

ノーマルモードでは、より正確な操作が可能なためベガのミスは格段に減る。それはケンも同じだが、ベガの基本戦闘力は高いぞ。苦しいバトルになる。

↑ベガの基本戦闘力は超高い。ケンは勝利できるのか?

PERFECT通信

「ターボ」スピードはやはりケンの味方だった。そのおかげでケンはそこそこの強さを得た。しかしノーマルモードになると、かなり弱いキャラクターになってしまう。しかし「ターボ」スピードを味方にするのは難しいぞ。



チクチクチク……と中足払いで追いつめていこう

波動拳を撃とうとしたところを攻撃だ

先手必勝▶先制攻撃

しょっぱなから強パンチを出して、波動拳を撃つために伸ばす腕に当てていこう。このパンチが必ず当たるとは限らないが、当たればこちらのペースに持ち込むことができるぞ。そのまま前進して、ベストの間合でチクチク闘おう。

必勝秘伝 相手が嫌になる攻撃をしよう

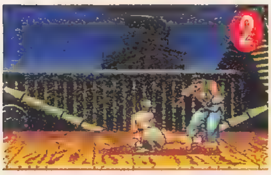
↑このパンチだ。パチーンと当ててリュウのやる気をなくそう。

敵を崩していくために

リュウをイライラさせるような攻めを工夫しよう。常に空中投げを考えて。

相手の足払いは考えないように

ベストの間合で闘っていれば、こちらの攻撃のタイミングとピッタリ合わない限り、リュウの足払いは当たらない。足払いを空振りしたリュウは哀れなもの。逆に転ばせるか、投げてしまえばいいぞ。あせって跳んでくるようなら、空中投げでフィニッシュだ。



↑そのまま間合をつめ、中足払いでチクチクと攻める。

↑波動拳を撃とうとする相手は、おもしろいように当たるぞ。

↑波動拳も撃てず、足払いも当たらないと、あせって跳んでくる。

↑ヤッ！　とばかりに空中投げに巻き込んでしまえ。

DEAD POINT
タイミングが悪くて間合も悪いとダメだ

こちらの中足払いのタイミングを見切られて足払いで転ばされると痛い。波動拳だって当たると気絶する可能性が高くなるので、これだけは喰らいたくない。

↑逆に足払いで転ばされてはなんにもならないぞ。

GAMBLING ROOM
昇龍拳は忘れろ! 波動拳を読むしかないぞ

できることなら跳び込みからの三段攻撃でピヨらせたいところだ。わざと遠めで強攻撃を空振りしたりして、波動拳を撃たせる工夫をしよう。

↑波動拳を撃ってこなかったら地獄だが、そこはギャンブル。

ピヨらせたらコレ
三段当ててなおかつ体力を削りとれる技だ

ピヨッた相手には、背中側に強パンチ→強パンチの掌底→百裂キックの三段が最も一般的だ。三段当たったあと、百裂をガードさせることができるのでお得。

↑掌底→百裂と出すにはボタンを同時に連打すると楽。

NORMAL MODE
気功拳がないけどあまり関係ないぞ

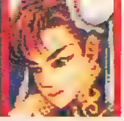
リュウ、ケンに対しては変に気功拳を撃つよりも目の前でチクチクやった方が効果的なので、あまり考えなくてもいいぞ。基本パターンを作ろう。

↑ノーマルモードでも同じようにチクチク……といこう。

PERFECT通信

リュウをイライラさせることに成功すればこっちのもの。あせった相手は次々とこちらの思うツボにはまってくれる。理性を失うとだいたい跳び込みたくなるものなので、逃がさず空中投げで巻き込む。ここまで来ればほぼ勝ち。

CHUN-LI VS E.HONDA



待たれるとイヤだけど気功拳でなんとかしよう

待ってる相手には気功拳でビビらせろ!

先手必勝▶先制攻撃

本田のしゃがみパンチがイヤなので、バックジャンプして間合を広げてしまうのがいいだろう。そのまま本田が動かないようなら気功拳を撃ち、スーパー頭突きのタメをなくしてやろう。ガードするようなら、また撃てばいいだけだ。

必勝秘伝 必殺技をタメさせないこと

↑まずは逃げる。戦略的なんたらというやつだ。

敵を崩していくために

遠い間合からの気功拳をメインに、本田を跳び込ませるように闘おう。

空中投げのカモにしてしまえ

せっかく飛び道具が追加されたんだから、使わない手はない。『ストII』の時はさんざん待たされて手こずらせてくれた本田だが、気功拳を手に入れた春麗に、もはや待ちは通用しないぞ。どんどん飛び込ませて、ポイポイ空中投げで巻き込んでやろう。

↑待っている本田を気功拳で動かしてやろう。

↑うまく跳んで来たら、空中投げをいきなり決めよう。

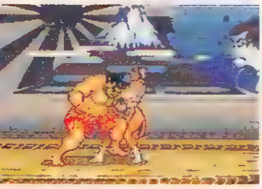
↑背中側に当たるように跳び込んでいこう。

↑スーパー頭突きも通り過ぎてしまうので、追いかけて攻撃だ。

DEAD POINT

不用意に跳び込んでスーパー頭突きのマトに

スーパー頭突きがたまっている本田にうかつに跳び込んでも、完璧に返されるだけだ。とにかく本田が動くまで待つことが大事なのだよ。



↑相手が完璧に出してきたら、もうどうにもならない。

GAMBLING ROOM

楽しい対戦をしない相手は投げてしまおう

本田プレイヤーの中には心ない人もいるわけで、そんな相手には小技からの投げをやっても、まあいいな。ただし、スーパー頭突きで返されることもある。

↑一口に投げハメといっても、ほとんどギャンブルだ。

ピヨらせたらコレ

やっぱり百裂キックがらみの連続攻撃で

何をしたらいいかわからない時は取りあえず百裂キックがらみの三段で体力を削り取ろう。最初の跳び攻撃は、なるべく引きつけて出すこと。

↑どのキャラでもなんとでもなる、連続攻撃だ。

NORMAL MODE

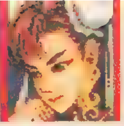
飛び道具がないだけでこんなに辛くなる

気功拳のない春麗は、なかなか苦しいものがあるぞ。しょうがないので、待っている本田にはこちらも待ちぎみのプレイでいこう。なんとかなるさ。

↑フェアプレイならばお互い楽しいんだけど……。

PERFECT通信

「ストII」の頃から問題になっていた本田の「待ち」プレイだが、「ターボ」ではあまり関係なくなった。とはいっても、スーパー頭突きが強いのは相変わらずなので、不用意に跳び込むのはひかえるようにしよう。



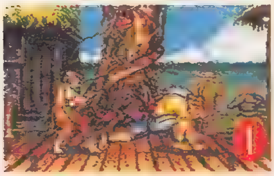
スピードを生かした作戦
相手のミスは見逃すな

相手の攻撃に合わせることが大事だ

先手必勝▶先制攻撃

まずブランカが技を空振りするようにうろうろして、先に手を出させることが大事だ。強攻撃を空振りした瞬間にこちらの強足払いを当てれば、相手はうかつに手を出してこなくなるので、今度はこちらからどんどん手を出していこう。

必勝秘伝 相手をその気にさせること



↑このぐらいの間合でうろうろし、攻撃を空振りさせる。

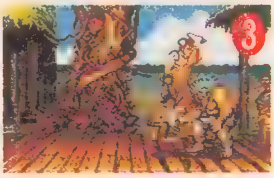
敵を崩していくために

相手の技の戻りに合わせてこちらの攻撃を当てよう。ビビらせてやれ!

やっぱりチクチク……とね!

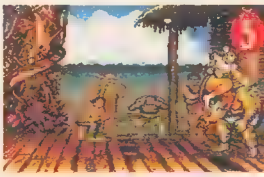
とにかく先に手を出させて、それに合わせて相手を転ばせる。その後タイミングよく跳び込み、相手がローリングを出そうとして失敗してくれれば連続で3発攻撃を入れ、ピヨらせてしまおう。ピヨった相手は、好きなように料理してやるといい。

↑空振りしたスキに、足払いで転ばせてしまおう。



↑強キックで跳び込み、連続攻撃へとつなごう。

↑強キック→中足払い×2と当たればまずピヨる。



↑後はもう好きなように、連続攻撃を入れるだけ。

DEAD POINT

間合が近いだけに跳び込みが怖いぞ

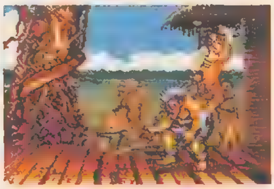
中間よりやや近めの間合で闘うため、急な跳び込みに反応できないとそのまま連続攻撃を当てられてしまうことがある。気絶だけは避けたい。

↑やばいぞ。ここから3発当たればあなたはピヨピヨ。

GAMBLING ROOM

跳び込みからの連続攻撃なんて当たるかな…

どうしようもなく負けている時は、ブランカの背中に当たるように跳び蹴りで突っ込み、運よく返されなかったら、そのまま連続攻撃を入れよう。

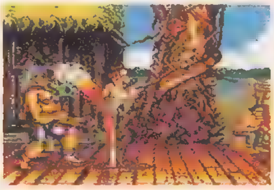


↑背中側に当てるようにすれば、あまり返し技は喰らわないぞ。

ピヨらせたらコレ

ブランカにも百裂三段しかないのかな?

やっぱり百裂キックがらみの三段攻撃でいくべし。慣れれば簡単に出せるし、必殺技がからむから威力もそこそこある。まあ、ワンパターンといわないでくれ。

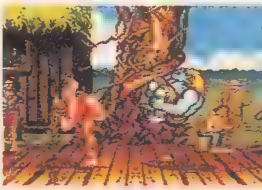


↑強→強→必殺技とくれば、そこそこ体力を減らせるぞ。

NORMAL MODE

ノーマルだってあまりやることは変わらない

気功拳があまり使えない組み合わせなので、ノーマルモードでもあまりやることは変わらない。とにかく相手のスキを見つけて攻め込むことだ。

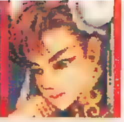


↑スピードが遅いので、相手の動きがよく見えていいかも。

PERFECT通信

欲をいうなら、ブランカが跳び込んできた時にくぐって、投げまたは空中投げを狙えるようになるといいだろう。それさえマスターすれば、相手にとってこれほどイヤな春麗はいないぞ。とことんイヤガラセをしようぜ!

CHUN-LI VS GUILE



飛び道具ではガイルのもの
間合に注意しよう

飛び道具にたよらず今まで通りに攻めよう

先手必勝▶先制攻撃

たいていのガイルは中足払いで牽制してくるので、そこを狙って強足払いを合わせて転ばそう。そこからは気功拳で地道にいくか跳び込んで一気に攻めたてるか、自信のある方に集中して攻撃を組み立てよう。足払いに神経を集中すること。

必勝秘伝 背中蹴りを使ってみよう

↑まずは、相手をなんとかして転ばせよう。

敵を崩していくために

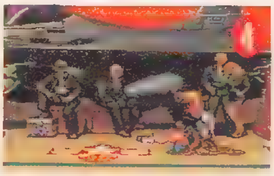
飛び道具を撃ち合っても、らちがあかないので、なんとか跳び込めるようにしよう。

サマーソルトキックを出させるな

なんとか相手の足払いに合わせて転ばせてからこちらの攻めが始まる。相手の起き上がりに跳び込み、背中蹴り（鶴脚落）を出してみよう。そこからの攻撃バリエーションはかなり考えられるので、自分なりに工夫してみよう。地道に行くのも手だが。

↑起き上がりに跳び込む！　サマーソルトを出させないようにしよう。

↑ガードされたらすぐ背中蹴りだ。相手が投げようとしていれば当たる。



↑そのあと、中足払いを出すのだ。そのまま連打しよう。

↑百裂キックで体力を削り取ってしまえ。ジワジワとね。

DEAD POINT
ソニックブームを見ないで跳ぶな!

サマーソルトキックを出されると、跳び込みは意味をなさなくなる。ソニックを撃ってなくてしゃがんでいるガイルに跳び込むのは、死を意味するぞ。

↑伝家の宝刀、サマーソルトキックで斬るっス、ザク。

GAMBLING ROOM
いきなり投げにいくのがギャンブルってもの

足払いを散発的に出してあまりソニックを撃たないガイルに対しては、足払いの戻りに合わせて投げにいくのもいいだろう。相手がビビってくれればラッキー。

↑弱パンチを連射していても、目の前までいくとやめてしまうものだ。

ピヨらせたらコレ
たまには四段攻撃に挑戦してみるのもいい

ガイルに対しては、背中にパンチ→中パンチ×2→中足払いという四段攻撃が当たる。しかし、威力は運に左右されるので、どうかってところか。

↑必殺技が入らない分、威力の方はなんともいえない。

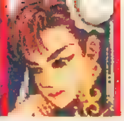
NORMAL MODE
飛び道具がない分だけ跳び込みに集中しよう

ソニックブームを跳び越すことに命をかけよう。くぐられて投げられないように気をつけていればなんとかなるかもしれないが、やはり辛い。

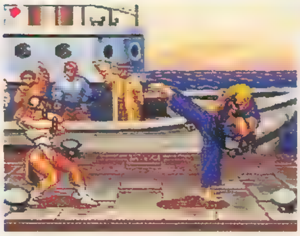
↑ソニックで壁際までつめられないように。この間合で跳べ。

PERFECT通信

春麗とガイルはあまりいい組み合わせではないが、間合さえきちんとしていれば、それほどソニックブームは怖くはない。背中蹴りを使い、投げ返しを狙う相手をビビらせよう。中足払いでガンガン攻めるのも効果的だぞ。



波動拳が遅い分、少し楽かもしれない



先手必勝▶先制攻撃

これもリュウと同じで、強パンチまたは中足払いがいいだろう。これで相手のやる気をなくしておいて、次の攻撃に移るといい。ただし、いきなり強昇龍拳を撃ってくる危ない相手もいることを忘れちゃダメだ。まあ、あんまりいないけど。

必勝秘伝 チクチク……といやらしく!

↑波動拳を撃つタイミングをなんとかして予想しよう。

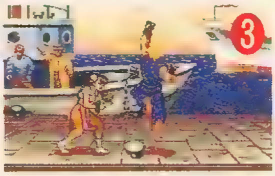
敵を崩していくために

リュウと違って、イライラすると昇龍拳を撃ってくることが多いので注意。

どこまでも憎らしく攻めろ!

やはり波動拳を封じ込みつつ壁際まで追いつめて、強足払いや昇龍拳を空振りさせて投げよう。起き上がりには技を出さず、少し下がって気功拳を出し、足払いや投げなどで休まずに攻めよう。どうしようもなくなって強昇龍拳を出してきたら、空中投げ。

↑時々、強足払いで転ばせてやろう。あ、見えた（ケンさん談）。



↑昇龍拳を出させておいて投げると、相手はくやしがるぞ。

↑ちょっと下がって気功拳を撃つ。昇龍拳も当たらない。

↑強昇龍拳は試合をやめることを宣言するようなもの。空中投げでGO

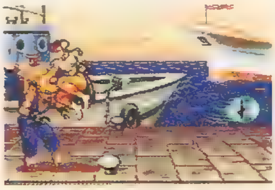
DEAD POINT
突然の昇龍拳が怖いぞ。運が悪いかな?

攻撃パターンが読まれてしまうと、足の先に昇龍拳を当てられることがある。ケンの昇龍拳は当たり判定が広いので、気を抜くと当てられてしまうぞ。

↑昇龍拳！　これぱかりはどうにもなるもんでもない。

GAMBLING ROOM
やっぱり豪快に三段攻撃といきたいよね

リュウと同様に、春麗としては波動拳のスキを突いて連続攻撃を入れたいところだ。しかし、波動拳を出させないように攻めるのだから、ちょっと難しい。



↑うまく当たればピヨピヨになるけどね。まさにギャンブル。

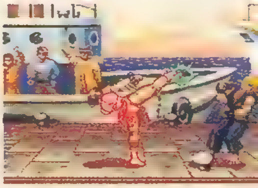
ピヨらせたらコレ
昇龍拳が怖い! 百裂キックは危ないぞ

ケンに百裂三段を当てると、百裂キックのあとに中昇龍拳のオツリがくるかも。ここは、少々安くても通常技を使った連続攻撃でいくことをオススメする。

↑強パンチ→中足払い→強パンチの三段攻撃が気持ちいい。

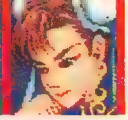
NORMAL MODE
ノーマルモードだからと考えない方がいい

リュウ、ケンに対してはノーマルモードでも別段変わったことをする必要はないぞ。いつも通り闘うことが勝利へとつながることを覚えておこう。



↑変に意識しないことが勝ちにつながるものだ。

気功拳を使えるようになればさらに強いのだが、無理に出すよりはすっぱり忘れてしまう方が闘いやすいだろう。波動拳さえ封じてしまえば、あとは足払いにさえ気をつけていれば、もう勝ったようなものだぞ。



VS CHUN-LI

激しく動く春麗だったら
とっても楽だが……

結局待った方が強いというのはどうも……

先手必勝▶先制攻撃

跳び込むのは危ないし、うかつに技を出すと踏み込まれるし、と開始直後は動きがとりにくい。気功拳も予想されていると危ないので、とりあえず何もしないで様子を見るのがいい、ということになってしまうぞ。相手の動きをよく見よう。

必勝秘伝 相手をあせらせれば勝ちだ

↑相手が強足払いを空振りするのを、待つべし。

敵を崩していくために

強足払いを空振りするか気功拳を撃つのを待とう。中足払いで押してもいい。

跳び込ませるようにしよう!

相手の動きに合わせて攻撃していると、かなりのプレッシャーを与えることができる。体力的に負けていると、どうしても跳び込みからの連続攻撃を当てたくなるものだ。そうなるように誘い、それをもって勝負を決めるように試合の流れを持っていこう。

↑空振りさせたら、逆に相手を転ばせてしまえ!

↑起き上がりに跳び蹴り→百裂キックで体力を削ろう。

↑中足払いで押していると、なぜか跳び込みたくなるものだ。

↑後ろから空中投げ! 派手に決めてやろう。

DEAD POINT
気功拳にたよるあまり跳び込まれてはダメだ

飛び道具は牽制には有効だが、出しすぎると跳び込まれて連続技を喰らってしまう。体力の削り合いになりがちなので、これは痛いミスとなるぞ。

↑危ないぜ～! こうなったらもう、どうにでもしてくれって感じだ。

GAMBLING ROOM
自分のミスは相手のミスでもあるわけで……

当然、相手の気功拳に合わせて跳び込めば、またとないチャンスとなるのだ。連続攻撃でピヨらせれば、その後がぐっと有利になるはずだ。

↑逆転のチャンスだ。三段攻撃で気絶させてしまえ。

ピヨらせたらコレ
自分の必殺技で喰らうダメージはどんな感じ

春麗にも百裂キックからみの三段攻撃でいこうぜ。この三段を当てる機会ができる相手には、よほどのことがない限り、会わないと思うけどね。

↑オーソドックスだが、一番有効な連続攻撃だ。

NORMAL MODE
飛び道具がないその分シビアに闘うこと

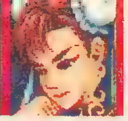
跳び込めるスキが極端に少ないので、より辛い闘いになることはまちがいないだろう。最後にモノをいうのはテクニックだ、ということだよ。

↑今までに積んできた経験が、モノをいうのだ。

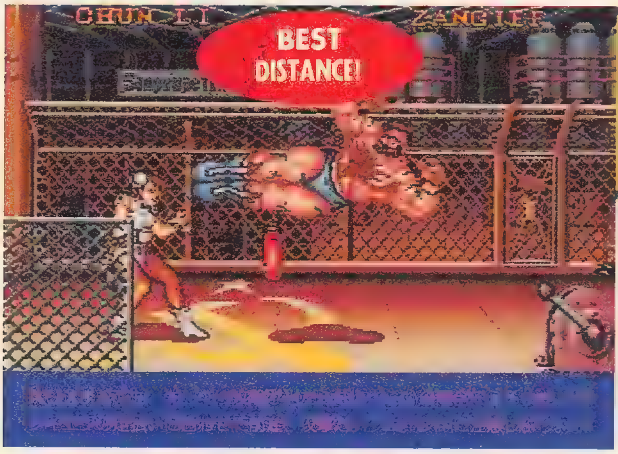
PERFECT通信

同キャラ対決といえば考え方も同じようになるので、パーフェクトに勝てることはまずありえない。前に1歩出て相手の間合が入った瞬間に、スッと後ろに下がる。この繰り返しでけっこう、足払いを空振りさせられるはずだ。

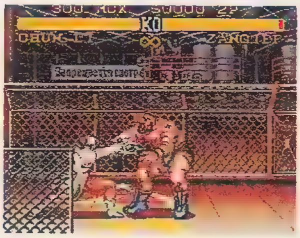
CHUN-LI VS ZANGIEF



間合いに注意しろ!
吸い込まれたらアウトだ。



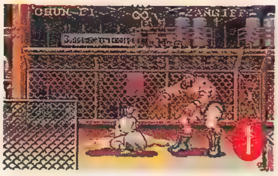
ザンギエフを甘く見ないことだぞ!



先手必勝▶先制攻撃

ザンギエフは前進するしかないので、強パンチで迎え撃ってやろう。しかし、足払いで転ばされるとあとが非常にやっかいなので、少し後ろに下がって様子を見るのもいいかもしれない。あまり先制攻撃にこだわらないことだ。

必勝秘伝 壁を背にしないことだ!



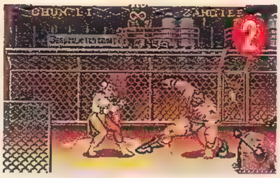
↑このぐらいの間合でビシ、ビシ、と牽制しよう。

敵を崩していくために

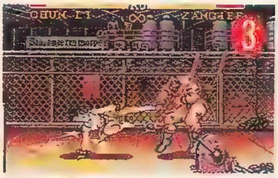
中足払いでチクチク攻撃してはスッと下がる、を繰り返すだけでイヤなものだ。

足払いに当たりにいかないように!

サンギエフに対しても、中足払いで牽制して、壁際につめていくのが理想だ。相手もそれを嫌がって足払いで転ばそうとしてくる。ザンギエフの足払いは当たり判定が少し残るような感じなので、自分から当たりにいってしまうことのないように、注意だ。



↑スッと後ろに下がって、足払いを空振りさせよう。



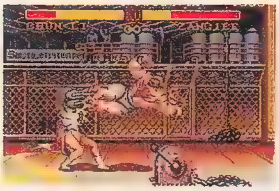
↑そこに足払いを当て、逆に転ばせてしまおう。

↑起き上がる前に気功拳を撃って、地道に体力を削ろう。

↑ハイスピードダブルラリアットでかわす相手には、強パンチで攻撃だ。

DEAD POINT
跳び込まれた!
相手が完璧だともう大変

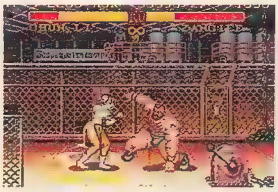
跳び込まれた時に反応しきれず、うっかり喰らってしまったりすると、相手によってはスクリューに持っていかれてしまう。一瞬たりとも気を抜くな!



↑げげっ! ガードしてしまった。運を天にまかせて逃げよう。

GAMBLING ROOM
跳び込もうぜ!
といいたいところだが……

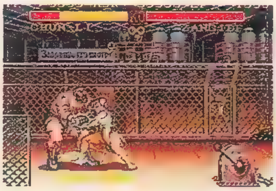
ザンギエフに対しては跳び込むのは自殺と同じことなので、強足払いを空振りしたところを投げにいく、ぐらいでやめておいた方がいいかも。



↑投げにいくぞ~! 弱足払いだったら一巻の終わりだけど。

ピヨらせたらコレ
背中を取ったら四段攻撃をバシッと決める!

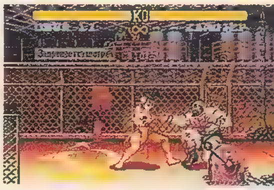
背中側に強パンチを当て、中足払い×2→立ち強パンチとつないでいこう。こんなのを喰らったら、まず立ち直れるはずがない、かどうかは責任もてない。



↑パンチクパーン! と三段百裂の方が実用的だけど。

NORMAL MODE
スピードが遅いことを利用していこう!

ノーマルモードはスピードが遅いので、跳び込みに対しても反応しやすいだろう。より相手の動きに集中して闘うこと。つかれるけどね。

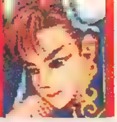


↑辛いことに変わりはない。精神力をアップさせよう。

PERFECT通信

ザンギエフに勝ちたければ『ストII』で勝負することだ。というのはダメだろうけど、春麗の立ち中キックの当たり判定が弱くなったことにより、ザンギエフは跳び込みやすくなり、春麗にとっては本当に辛くなったのである。

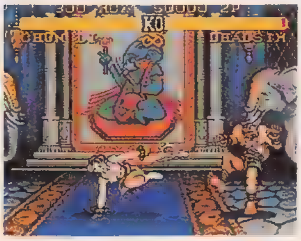
CHUN-LI VS DHALSIM



中パンチ押しが
ターボでも有効だ。

…で押していける間合がいいが、弱スライディングには注意。…払いや弱足払いをまぜてやれば、相手はパニックになるぞ。

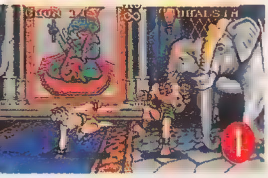
速攻で跳び込んでガンガン押しまくれ!



先手必勝▶先制攻撃

ダルシムにとっては春麗に跳び込まれるのは避けたいので、立ちキックで牽制しようとする場合が多い。それを狙って強足払いを当ててやれば、労せずに跳び込めるってものだ。相手がそれを予想していないとは限らないが……。

必勝秘伝 あまり考えずに押していこう



↑とりあえず、一度転ばせてしまうことから始まる。

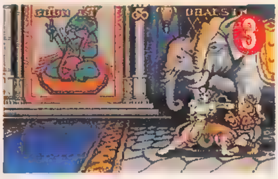
敵を崩していくために

ダルシムは春麗の立ち中パンチをしゃがんでかわせない。これを利用しないとね。

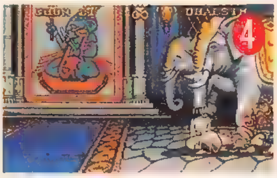
多くのダルシムを苦しめた技だ!

『ストII』の時に、春麗使いならば一度はやったであろう「中パンチ押し」が、『ターボ』でも有効だぞ。ただし、弱スライディングといきなりドリルキックで脱出されることもあるので、多少工夫が必要だ。時間もかせげるし、一石二鳥なゴリ押しパターンだ。

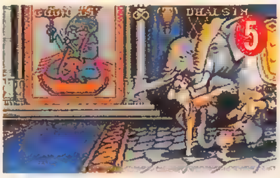
↑このぐらいの間合で、タイミング良く中パンチで押していく。



↑ダルシムが何かしようとすれば喰らってしまうのだ。



↑時々、スライディング防止に中足払いをしよう。

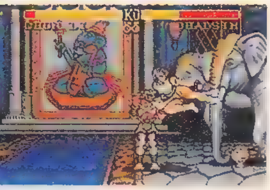


↑立ち中キックでジャンプも防げるぞ。読み勝とう。

DEAD POINT

跳び込む時は間合をよく考えてからだ!

春麗の跳び蹴りはダルシムの対空技より強力だが、跳び越してしまうと、くぐられて投げられたり、最悪の場合連続攻撃が入ったりするのだ。

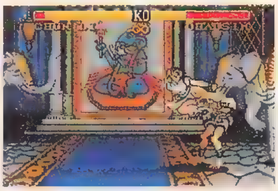


↑こうなるとマズイぞ。相手がハメてこないことを祈ろう。

GAMBLING ROOM

跳び込みからの三段攻撃、当たればラッキー

跳び込んだ時に、ダルシムがミスって喰らってくれれば、そこから三段攻撃を入れて気絶させてしまえるのだ。ガードされてもいいから常に狙っていこう。

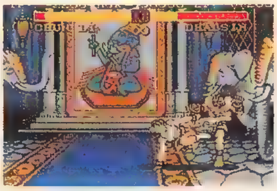


↑跳び込む時はいつでも連続攻撃のことを考えておこう。

ピヨらせたらコレ

連続技のダメージよりも次の攻撃をとるか?

連続攻撃を入れても相手が死にそうにないな、と思う時は、最後を強足払いの連続技にして、起き上がりにまた中パンチで押していくようにした方がいい。

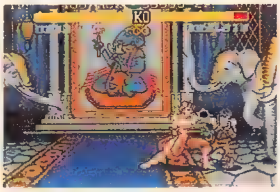


↑強パンチ→中足払い→強足払い、と入れて、次につなごう。

NORMAL MODE

ヨガテレポートがないくらいしかかわらない

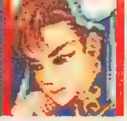
春麗相手にヨガテレポートしてくる相手はまずいないので、ノーマルモードもあまり変わらない闘い方でいい。なんといっても中パンチだ。



↑相も変わらず中パンチ。だって使えるんだも～ん。

PERFECT通信

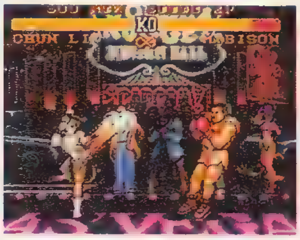
ダルシムは体の大きさが（背の高さか？）あるためか、春麗の中パンチをしゃがんでかわせない。これを最大限に利用すれば、簡単ではないが勝率は上がるだろう。あんまりやると嫌がられるだろうが、そこは君にまかせるっス。



バイソンがイヤがる
百裂キックで攻めろ。

中足払いが届かないぐらいのところでチクチクやっていると、勝手にダッシュ攻撃をしてきて当たってくれるぞ。百裂キックも有効に使おう。

相手が下手なら中キック一本で勝てるぞ



先手必勝▶先制攻撃

何はともあれ百裂キックを出す。バイソンは本当にコレに弱いのだ。バイソンが様子を見ているようだったら一瞬連打をやめて、またすぐ連打。すると、一瞬百裂キックが止まり、またすぐに出る。スキを待つバイソンには使える技だ。

必勝秘伝 ダッシュ攻撃を封じ込めよう

↑中足払いは何をするのにも役に立つ技だね。

敵を崩していくために

中足払い→百裂キックと連続的に攻撃しよう。バイソンはなかなか動けないぞ。

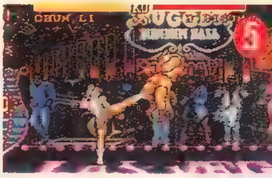
嫌がられてもやれられないね

中足払いでダッシュ攻撃を止めたら、そのまま百裂キックを出す。バイソンが様子を見ているようなら、気功拳を撃つのもいいだろう。相手はおそらくターンパンチをタメているだろうから、近づいてはいけないぞ。跳び込んでくるまでガマンしよう。

↑そのまま百裂キックを出そう。バイソンが突っ込んでくれば気絶。

↑後ろで様子を見ているなら、素早く気功拳を撃とう。

↑ターンパンチが怖いので、後ろに下がってもう一発。



↑跳び込んできたら、立ち中キックで攻撃だ。

DEAD POINT
気功拳は両刃の剣 うかつに追いかけるな!

スピードのある春麗のこと、気功拳を追いかけたくなるのはわかるが、バイソンにはターンパンチという逆転技がある。無理は禁物なのだ。

↑ターンパンチだ！ 相手が耐えていた分のダメージが来てしまうぞ。

GAMBLING ROOM
百裂キックを出し続けることができるかな?

確かにバイソンは百裂キックに弱いが、ターンパンチで撃ち抜かれることもあるし、跳び込まれないとも限らない。でも、そのままでも勝てることもある……。

↑ドキドキしながら百裂キックだ。跳び込まれたら喰らい投げを狙おう。

ピヨらせたらコレ
百裂三段を当てて そのまま百裂し続けよう

跳びパンチからの百裂三段を当てて、そのまま百裂キックを出し続ければ、そのまま牽制にもなるし、無理に攻撃してくれば、それはラッキーだ。

↑威力も大きく、そのまま次につなげるのでぜひ使おう。

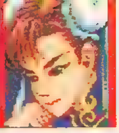
NORMAL MODE
ターンパンチが無敵じゃないけどね

ターンパンチが無敵ではないけど、こちらにも気功拳がない。結局中足払いと百裂キックを多用していくしかない。あまり変わりはえしないけど。

↑バイソンにとっては辛い闘いだ。でも手加減はしないよ。

春麗とバイソンは一般的には春麗の方が有利だけど、バイソンには逆転するパワーがあるわけで、一瞬たりとも気を抜けないぞ。特に、ターンパンチで百裂キックと相討ちを狙ってくる相手は、非常に危険なので要注意。

CHUN-LI



VS BALROG

爪さえ折ってしまえばなんとかなるはず！　百裂キックで削り取れ

基本は中足払いだ。コレしかないぞ

先手必勝▶先制攻撃

中足払いを出すしかない。百裂キックだと跳び込みが怖い。中足払いなら当たらなくてもすぐにガードできるし、バルログが牽制に出してくる爪にも当たることがある。たまに百裂キックを出すと、スライディングも止めることができるぞ。

必勝秘伝 跳んで跳ばれて凄いぞ！

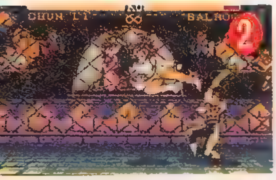
↑こんな具合に中足払いを当てて、ガンガン押していこう。

敵を崩していくために

基本は中足払いだ。気功拳はスキが大きいのでオススメできない。

中足払いと強足払いをメインにね

バルログの牽制技であるしゃがみ爪攻撃に対する返し技として、またこちらの牽制として、中足払いが有効だ。スライディングで相打ちにされるとイヤなので、時々百裂キックや強足払いをまぜるといいだろう。跳び込む時は間合を考えて跳び込もう。



↑スキを見て跳び込む。足の先を当てるような感じで。

↑そのまま百裂キックで爪を折りにかかろう。

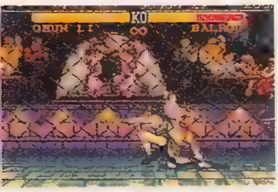
↑また間合が離れたら、中足払いで牽制しよう。

↑スライディングよりこちらの強足払いの方が強い。

DEAD POINT

跳び込みたいが、間合をまちがえないように

バルログの体はどういうわけか爪を出した時の当たり判定が変で、春麗にめり込むようにしゃがみパンチを出すと、跳び蹴りが当たらないのだ。

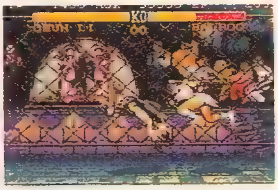


↑なぜ？　ザクザクザクっと3回も爪が当たってしまうのだ。

GAMBLING ROOM

バルセロナアタックを空中投げで巻き込もう

あんまりギャンブルじゃないんだけど、バルセロナアタックは空中投げで巻き込むことができる。相手がどこを狙ってくるかによるが、決めればビビるぞ。

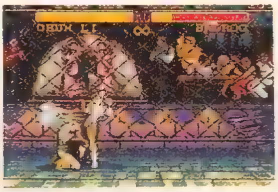


↑イズナドロップより先に空中投げを仕掛けよう。

ピヨらせたらコレ

ダメージを取るか爪を折りにいくか考えろ！

ピヨった時に、バルログに爪があったら投げた後に密着して百裂キックを出し、爪を折りにいこう。あとで楽になる。倒せそうな時は、一気に決めてもいい。

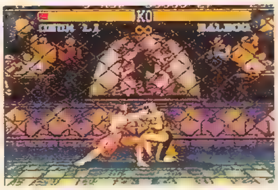


↑百裂キックをガードさせて、爪を折り取ってしまえ！

NORMAL MODE

ノーマルといってもほとんど変化なしだ

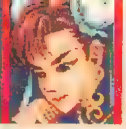
バルログに対しては気功拳があまり意味を持たないので、ノーマルモードもほとんど戦い方は一緒だ。より相手のクセを知っている方が勝つぞ。



↑相手の技にどれだけ反応できるかが問われるぞ。

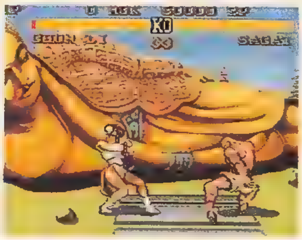
PERFECT通信 気分的には春麗の方が有利のように感じるけど、そんなことはない。間合だって、スピードが速いのでコロコロ変化するし、バルセロナアタックで奇襲されることだってある。相手の技を知り、返し技を完璧にしておく必要がある。

CHUN-LI VS SAGAT



分が悪いけどあきらめないことだ!
きっと勝てるはずだから……

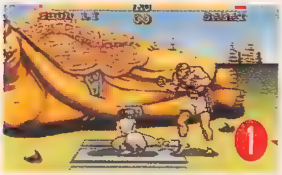
相手がうまくないのを祈ろうじゃないの



先手必勝▶先制攻撃

とりあえず手は出さない方が無難だ。跳び込むことはできないし、気功拳はスキが大きすぎる。ここはひとつ、サガットの攻撃を待ってから行動しよう。念のため、足払いがギリギリ当たるぐらいの位置にいよう。

必勝秘伝 地上戦を勝ち抜いていこう



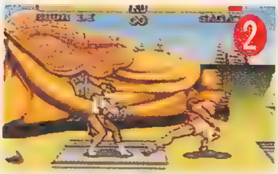
↑このぐらいの間合で中足払いを出して牽制。

敵を崩していくために

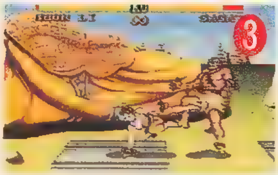
タイガーショットを撃たせにくい間合で闘いたい。やはり中足払いを使うべきだ。

心理的に優位に立っておこう

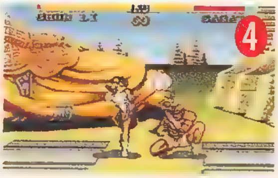
飛び道具ってものは、近づかれるとなぜか撃ちにくいものだ。だから、サガットの足払いがギリギリ当たらないところで足払いを出しつつ、様子を見ていこう。タイガーショットを撃とうとして足払いに当たってくれれば、ラッキーだ。地道にいこう。



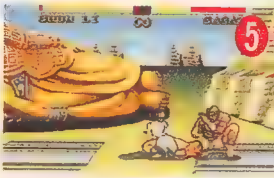
↑サガットに足払いを出させるようにしよう。



↑当然、そこにできるスキを見逃さないように。



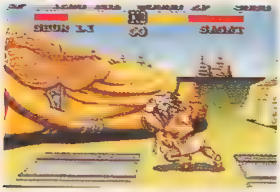
↑起き上がりは、できれば百裂キックで削りたいところだ。



↑以下、中足払いを繰り返して牽制していこう。

DEAD POINT
遠めからタイガーショットを跳び込すな!

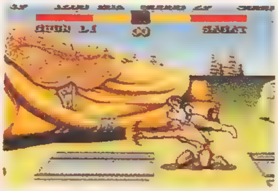
タイガーアッパーカットにも無敵時間があるので、うかつにタイガーショットを跳び込していくのはあまりにも危険だ。タイミングを考えて。



↑引きつけてのタイガーアッパーカットが強いのだ。

GAMBLING ROOM
跳び込むしかないのはみんなわかっているね

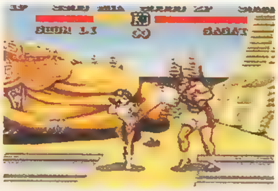
タイガーショットを先読みして跳び込み、三段攻撃を決める。しかし、サガットが予想しないはずはないので、本当にギャンブル好きの人へ。



↑タイガーアッパーカットを気にしつつ跳ぶ。楽しいな～!

ピヨらせたらコレ
ピヨったら確実にダメージを与えて逃げよう

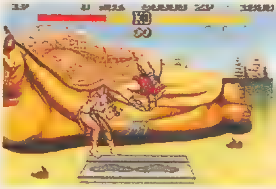
サガットに対しても百裂三段か。とりあえずダメージを与えたら一度下がろう。無理に深追いして大ヤケドすることはない。無難にまとめよう。



↑どこでも使える三段攻撃。なんて便利な技だ。

NORMAL MODE
サガットが強いことに変化は見られません

四天王は基本的に大きな変化はないので、ノーマルモードではかなり使いのだ。どっちのモードでも辛いことに変わりはないので、なんとかしよう。



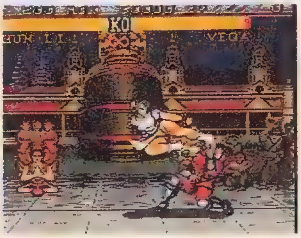
↑ノーマルといえども辛い。なんとかしてくれ。

PERFECT通信 サガットをあせらせるような闘い方を工夫しよう。何をやってもダメだ、と思い込ませることができれば勝ちにつながる。タイガーショットをなるべく撃たせずに、足払いを空振りさせるようにうろうろしよう。

VS VEGA

中キックで跳び込んで好き放題暴れよう。なんとかなる。

いきなり跳び込んでも成功するかもね



先手必勝▶先制攻撃

ベガにとって、春麗の跳び蹴りは非常に返しにくいもの。いきなり跳び込んでいくと、驚いてダメージを喰らってくれるかもしれない。ただし、奇襲は毎回使っていたら意味がない。ほどほどにしないとあとが怖いぞ。

必勝秘伝 ヘッドプレスを誘ってみよう

↑百裂キックだ！　ベガは迷って動けないものだ。

敵を崩していくために

百裂キックを出しているとヘッドプレスを使ってくることが多いので利用しよう

空中投げでビビらせてやれ！

百裂キックを離れたところで出していると、ベガにとってはイヤなもの。跳び込めないし、サイコクラッシャーアタックは賭けになってしまうしね。で、ヘッドプレスを出そうとしてくるから、そこを空中投げを使い、相手を追いつめて勝負を決めよう。

↑ヘッドプレスだ。すかさず百裂をやめて空中投げ。

↑起き上がりを狙って跳び込もう。少し遅めに跳ぶといい。

↑鶴脚落を出す。投げ返しをさせるように出すといい。

↑百裂キックだ。ガリガリ削り取ってやろう。

DEAD POINT
百裂キックを突き抜けていくサイコの炎

百裂キックは、サイコクラッシャーアタックで相討ちにされたり、一方的に喰らうこともある。危ないな、と思ったらすぐに連打をやめよう。

↑サイコクラッシャーアタックで燃やされると、ちょっとくやしいぞ。

GAMBLING ROOM
やっぱり跳び込みからの連続攻撃か？

ベガも対空防御が弱いので、どんどん跳び込んで連続技を狙っていこう。相手が初心者だと、ギャンブルではなくイジメに近いものがあるぞ。

↑返し技が弱いので、ガンガン跳び込んでいこう。

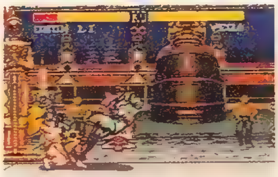
ピヨらせたらコレ
最初から最後まで百裂三段にたよりまくりだ

やはりピヨらせたら背中側からの百裂三段攻撃を当てよう。待ち気味のプレイになる分、気絶させる機会が少ないのがちょっと残念だけど。

↑どのキャラに対しても有効だ。本当に使える連続技だ。

NORMAL MODE
ノーマルモードのベガはインチキです

ノーマルモードのベガは鬼のように強い。なぜならダブルニープレスのあとのスキが少ないので、うっかり投げにいったりすると連続での攻撃が怖いからだ。

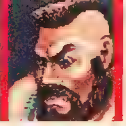


↑これだ！　やっぱりベガは強かったんだね。

PERFECT通信

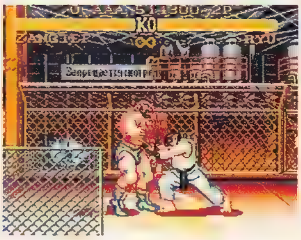
ベガはダブルニープレスが使いにくいだけで、弱めのキャラになる。『ターボ』では春麗の方が、圧倒的にとまではいかないものの有利だろう。ベガユーザーの数が少なくなってしまったのは、弱いからだろうか？　少し悲しい。

ZANGIEF VS RYU



いきなり熱き対決!! ケンもリュウもザンギエフにとっては変わらん

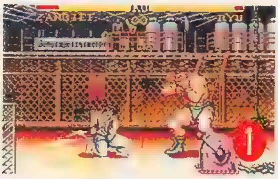
スクリューを覚えないと話にならん…



先手必勝▶先制攻撃

まずは敵も足払いや波動拳を出してくることを予測し、少し下がってダブルラリアットを出す用意。波動拳は、ダブラリですり抜けたあげく腕でブン殴って転ばせることができるので、反応速度を最大まで上げて対応すべし。

必勝秘伝 スクリューを極めるべし



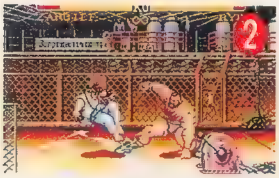
↑足払いの間合の外でフラフラと様子を見る。

敵を崩していくために

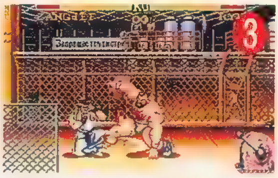
長〜い強足払いをスキを突いて出し、なんとかして転ばせ、スクリューハメだ！

スクリューハメ&強足払いが重要!

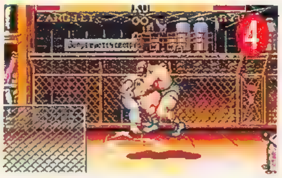
まずザンギをやるなら、スクリューハメを覚える。基本は弱足払いからのスクリュー。ローキックやチョップからのスクリューなどもマスターすべし。技を入れてからキーを1回転させてボタンを押す感じ。立ちスクリューができなくても、これができればOK。



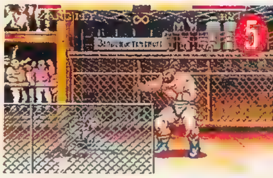
↑強足払いを空振りした！ 速攻で踏み込んで強足払いを当てる。



↑接近して、弱足払いを当てる。この間にキーを1回転させ、パンチ。



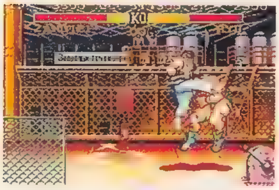
↑スクリューをかける。何百回も練習してマスターしよう。



↑その後もまた安全な間合を保ちつつ、空振りを誘う。

DEAD POINT
パンチは強い!!
ムリに返すとよくない

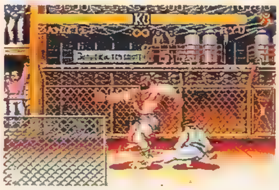
ケンほどではないが、リュウの跳び強パンチも強く、ダブラリで返そうとしても負けたりする。そのまま連続で昇龍拳を喰らったりしたら命はないぞ。



↑パンチ→空中竜巻と連続で喰らうこともある。要注意。

GAMBLING ROOM
やはりコレ! 新
技を使ってフェイント吸い

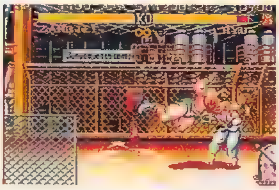
ハイスピードダブルラリアット（以後H.S.D.L）は足の判定がないので、リュウのそばで回転し、その直後にスクリューで吸い込んでしまうギャンブル技アリ。



↑足払いが当たらないH.S.D.L。空振りを誘う。

ピヨらせたらコレ
三段？ 四段？
四段スクリュー？ ウヒヒ

連続技は結構多いザンギエフ。ピヨったら三段で転ばせたあと接近してスクリューハメ、あるいは四段スクリューハメに持っていくのがベスト。



↑ハメスクリューや三段を使いこなせればリュウにも勝てるだろう。

NORMAL MODE
リュウの足が遅い
からつかまえやすい

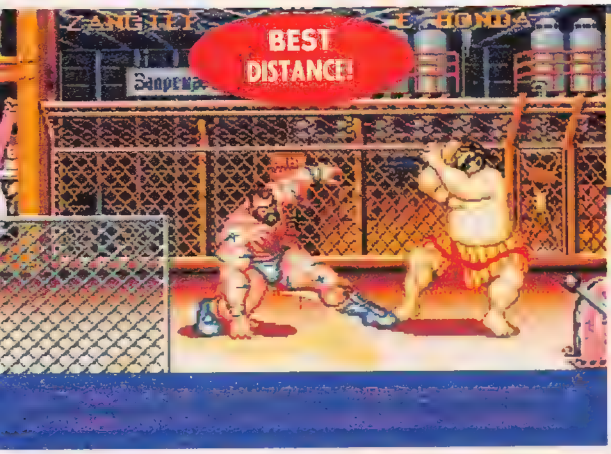
立ちスクリューはパッドでは至難の技だけど、足が遅い分、スクリューで吸い込みやすい。また、波動拳を見切って跳び込むとか、ダブラリがやりやすい。

↑波動拳が見切りやすいので助かるのだ。

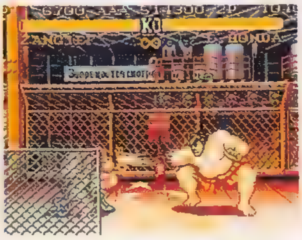
PERFECT通信 非常に熱く燃えるとされている対決だ。リーチがいい勝負なのと、お互いの技をしっかり返せるあたりに絶妙なバトルバランスが生まれている。強足払い勝負でいかに敵の心理を読んでブッ倒すか、が勝負のカギだ。

ZANGIEF VS E.HONDA

スーパー頭突きは真の恐怖!!
これを連発されたら…



スーパー頭突き連打には絶対に勝てない



先手必勝▶先制攻撃

開始直後、百裂を出してくることが多い。それはガードするしかない。払い蹴りを出してくるパターンもあるので、無理せずしゃがみガード。始めは完全にあきらめて、ガードにまわるのが得策。攻撃のチャンスは必ずくるぞ。

必勝秘伝 S頭突きを出させるな!!

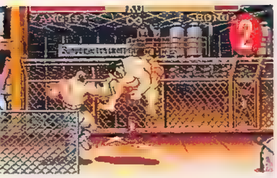
↑離れると大体S頭突きを出してくる。ムカつく〜。ダブラリだ！

敵を崩していくために

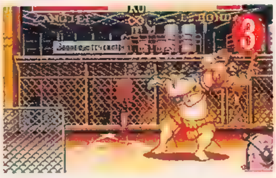
やはり強足払いで転ばせてから、接近してスクリューハメを狙うしかないだろう。

でもなかなかスキがないぞ本田ァ!

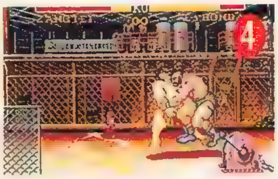
ムカつくヤツはS頭突きの強を連発してくる、これはどうしようもない。ダブルラリアットの出始めを当てないと、まず負けるからだ。運よく当てたら、速攻で接近してスクリューハメを死ぬ気で決めたいが、SFC版はそうもいかないのが辛い。



↑ざまぁみろ。ラッキーにも撃ち落としだぞ。死ぬ気で接近せよっ!!



↑背中にボディーアタックを当てて、中足払い。そこから…

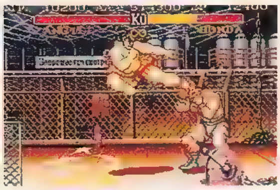


↑スクリューでブチ回す。スクリューは決めたあと離れるのが辛い。

↑気合で接近し、起き上がりに強足払いを重ねておく。

DEAD POINT
遠め、高めからの跳び蹴りには要注意だ!!

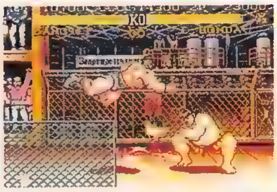
高い位置に遠くから跳び蹴りをやられると、返し技がない。ダブラリでも負けるか相打ち。ガードするしかない。しかもその後百裂が届いてしまう。



↑これが超イヤ。このあと百裂で削られてしまう。

GAMBLING ROOM
百裂張り手にフラ イングラリアットスクリュー

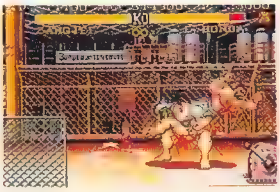
百裂で押してくる本田にフライングラリアットで跳び込み、そのままスクリューを決める！　ラリアットさえ決まれば、次のは意外にラク。



↑ラリアットは高めに決めて、着地前にキーを回転させる。

ピヨらせたらコレ
背中にまわって 四段で確実に決めてやる!

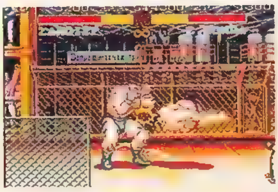
まず背中に低めフライングスモウプレスを入れ→立ち中チョップ→立ち弱ローキック→強足払い四段を決めたあと、接近してスクリューハメを決めて徹底的に。



↑コノヤロー〜。強い技ばっかり使いやがって〜殺してやるうーっ！

NORMAL MODE
遅いから、恐怖の スーパー頭突きが少し楽…

いきなり来るマッハの強S頭突きがないだけでも、大変な変わりよう。でもやっぱり辛いことに変わりはないんだな、これが。

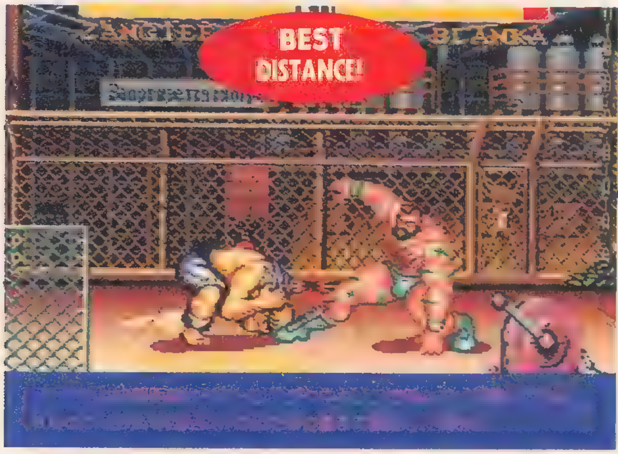


↑お〜ターボよりよく見えるぜ〜。でもどうしようもないのは同じだね。

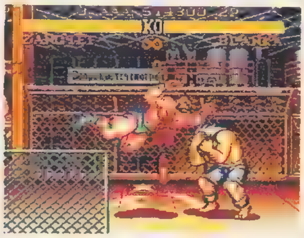
PERFECT通信
この試合は、ハッキリいって終わっている。S頭突きを連発されると何でもできなくなるからだ（CPU戦でもできること）。そーゆー人とは対戦をやるのはやめよう。つまんないから。お互い多彩に闘うのが対戦だ。

ZANGIEF VS BLANKA

これまた、辛い対決!! まず勝てないと見ていいぞ。



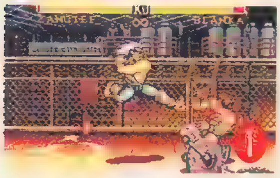
人間凶器! 攻撃判定の鬼、ブランカ!



先手必勝▶先制攻撃

いきなりローリングが強足払いを出してくることがほとんどだろう。まずはガード…といいたいところだが、離されてもしょうがないので、ボディーアタックをいきなり出そう。ローリングで返そうとしても相討ちになるぞ。

必勝秘伝 自分の当たり判定を知れ!!

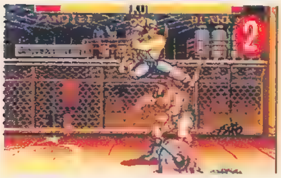

↑うえ〜、この中キック、異常に強すぎるぞ!

敵を崩していくために

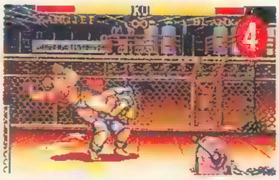
とにかく受け身になりつつも強足払いのスキを見逃がさず突くこと。

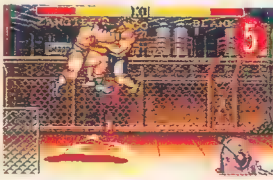
殴られてもへこたれず前へすすめ!

受け身だけでは体力をガンガン削ずられるのみ。ときには捨て身の戦法も有効。強足払いを入れるチャンスは絶対に逃がすな。立ちスクリューは狙ってもまずムダ。いろんな技で防がれてしまう。ローリングの相打ちを狙うのはいいけどねえ…。


↑捨て身でわざと高めに喰らってやるぅ!

↑喰らい投げ。あまりカッコよくないけど、この闘いでは仕方ないよね。


↑背中にボディーアタック! ローリングで返されることもあるけど。


↑最後はスクリューに持っていくべし。

DEAD POINT
中キック跳び込みしかやらないヤツ!!

ブランカの中キックはハンパじゃなく強く、少しでも間合を間違えると足払いを蹴られたりする。異常に当たり判定が広いのだ。これさえなければなぁ…。

↑中キックだから出てる時間もけっこう長く、やっかいだ。

GAMBLING ROOM
ローリングを読んでヘッドバッドを当てろ

恐怖のローリングアタックに、実はヘッドバッドを当てることができる。ただし下りに限るぞ。当たればブランカは哀れピヨピヨだ。でもねぇ…。

↑100%完全に読まないと当てられないぞ。

ピヨらせたらコレ
背中から入って足払いダブルラリアット?

ピヨったら背中にボディープレスを入れ、中足払いからダブルラリアットといきたい。実はブランカは身長が低いので連続技で立ち中パンチは入らないのだ。

↑フライングボディーアタック→地獄突き→強足払いでもいい。

NORMAL MODE
ハイスピードダブルラリアットがないと…

H.S.D.Lで接近してうやむやのうちに吸い込むことができないので、そのチャンスがない分不利。また、スピードを生かして一気に接近するのも難しい。

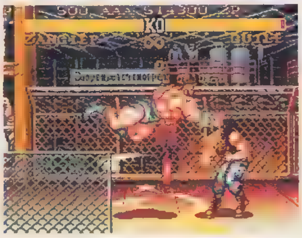
↑ブランカが有利になるだけだね。まったく…。

負けてもともと、勝ったらラッキーという状態の二人だ。実際中キックで跳びまくられると、ミスでもしないかぎり近づくことさえできない。そのへんは手加減してくれないとお互いおもしろくないというのが、惜しい対戦だ。

ZANGIEF VS GUILE

ブランカ以上の地獄の苦しさで有名だが、勇気を出してガンバレ。

近づけ！ 殴られようが蹴られようが…



先手必勝▶先制攻撃

ソニックを出すと読んでフラインクボディーアタックだ。"もし出さなかったら？"などと考える必要はない。警戒しすぎては追い払われるだけ。完全に腹を決めて跳び込もう。もし的中したら、一歩進んでスクリューをかけるとか、強足払いを出そう。

必勝秘伝 必殺技にいろどられた戦法

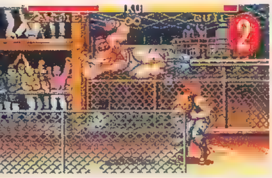
↑イケイケー。中足払いに当たっても気にすんなー。

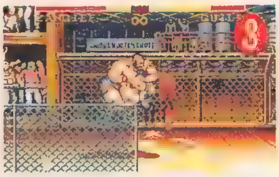
敵を崩していくために

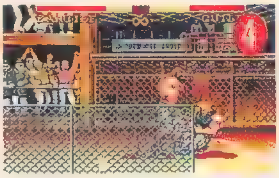
妥協はそこにはない。トコトン倒すべく前進するのみ。転ばせろ！ 吸い込めっ！

相討ち大いにけっこうです

とにかく前進。スクリューの間合に入るべく、ガイルの攻撃を少しは避けつつ近づく。ソニックは遠くならスキの少ないH.S.D.Lで抜ける。回転中に攻撃を入れられたら、ピヨピヨを警戒して少し引くべし。ピヨピヨだけは絶対に避けるのだ。


↑ソニックを読んで中キックで跳び込めー。


↑スクリューだラッキー！ できない人は強足払いでも。


↑近づいてH.S.D.Lですかしてスクリューを狙う。

↑サマーソルトとかジャブで返されなければ、スクリューに持っていける。

DEAD POINT
闘うこと自体が注意すべきことである

あえて注意することはほとんどないが、ピヨピヨにならないこと。ソニックと中跳び蹴りが同時に当たったりすると、一気にピヨることもあるので注意。

GAMBLING ROOM
一回転ばせたら、中キックで跳び込め

ガイルが起き上がりにサマーソルトを出そうとしてる時、中跳び蹴りなどを重ねるとサマーを封じれることがある。少し高めに重ねるように跳び込むのがコツ。

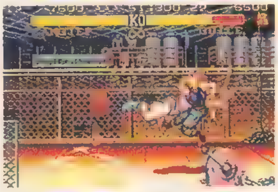
ピヨらせたらコレ
強欲にスクリュー ねらいは絶対やめろ!!

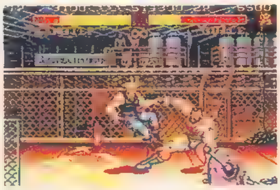
千載一遇のチャンスだ。まずは背中四段で転ばせたうえ、ボディプレスからスクリューをかけたい。始めの四段はガードされないからだ。

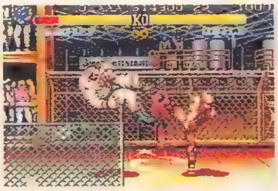
NORMAL MODE
ハイスピードダブルラリアットがない…

エラく辛くなるだろう。H・S・D・Lで強引に吸い込めなくなるし、こちらの意表を突いた跳び込みも返されやすい。ハッキリいって大苦戦だ。

↑あ～、あぶない。だめだよそーいう状況でダブル出しちゃあ。


↑サマーを撃つ時一瞬立つガイル。その瞬間に蹴れば止められる。


↑まず四段で転ばせ、再びのっかってスクリューを狙うのだ!!


↑せめてスクリューが「ストII」と同じ反動だったらなあ…。

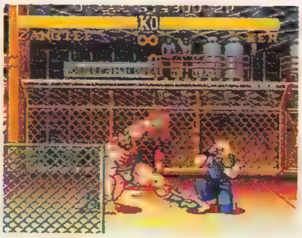
PERFECT通信

もちろん、普通は勝てない試合だが、スクリューを完璧にしたうえで、読み攻撃が3回ぐらい的中すれば、たとえガイルにだって勝てるぞ。勝てた時の爽快感と誇りといったらもう、人生の何よりも気持ちよいぞ。

ZANGIEF VS KEN

リュウより少し…つらいかな？ て
も十分互角に闘えるライバル!

熱き間合の見切り合戦が燃えるぞ!



先手必勝▶先制攻撃

スタートからいきなりスクリュー
のチャンス。こちらの様子を見てい
るようなら一歩踏み込んで吸い込ん
でしまおう。また、自分から当たっ
てくることを期待して強足払いを出
してみる手もある。波動拳にはダブ
ルラリアットだぞ。

必勝秘伝 ギリギリの間合でしのげ!!

↑なんとかして強足払いを空振りさ
せた。こちらもすかさず強足払い。

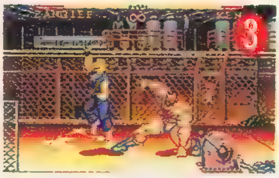
敵を崩していくために

やはりケンの足払いよりリ
ーチのある強足払い、これ
でスキを突いて転ばせろ！

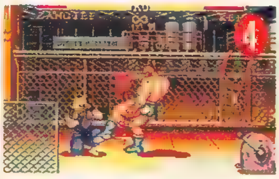
スクリューハメは相手の心理を読め

ケンがスキを見せたら必ず強足払いを出してみる。波動拳なども相手の心理を読んで、撃つ前にダブラリを出すぐらいで。転ばせたらスクリューハメにもっていくわけだが、その際、ケンの返しを予測して、単純にハメるか一瞬待つかを考えていこう。

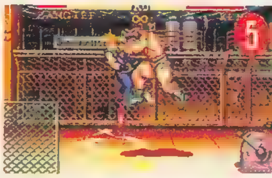
↑弱足払いからスクリューをかける
と見せかけて待つ。すると…。



↑ラッキーなら昇龍拳で返そうとす
るのでスカせる。また転ばせて…。



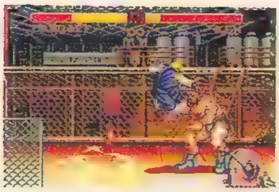
↑立ち弱ローキック。ケンはもう一
度すかされると思い…。



↑無抵抗で吸い込まれてくれたりす
る。でもこれは成功例ね。

DEAD POINT
跳び強パンチ攻撃は地獄の黙示録(?)

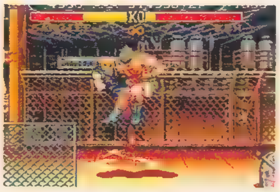
ケンのページにも書いてあると思うが、跳び強パンチからの昇龍拳のコンビネーションは返せない。返したくば技が出る前に撃ち落とすこと。



↑こんな攻撃だけで負けることがあ
る。ムカつく。

GAMBLING ROOM
跳び強パンチ野郎対して蜂の一刺し(古い)

跳び強パンチばかりやってくるケンには、それを使ってヘッドバットを相討ちでもいいから当ててやろう。ピヨらせればしめたもの。グッフッフ…。



↑う〜ん、これなら相討ちかな。ヘ
ッドバットも強〜い技なのだ。

ピヨらせたらコレ
やっぱり四段からの三段スクリューかな

まずは確実に四段で再び転ばせて、起き上がりに三段スクリューやローキックスクリュー、はたまた起き昇を期待してすかしてスクリューというのもオツ。

↑なんでもいいからできるだけ多く
の被害を敵に与えること。

NORMAL MODE
いきなりくる強昇龍や波動がよけやすいぜ!

中距離でいきなり出されるとつい反応して自分から当たりにいってしまう中強昇龍や、波動拳に対して反応がしやすいので、より楽になるといえる。

↑スクリューでつかまえるのも、敵
が遅い方がいいに決まってる。

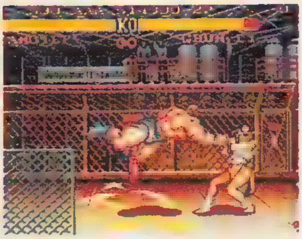
PERFECT通信

対リュウ戦と同じく、かなり激しく燃えられる対戦だ。ただし跳び強パンチばかりやるケンは程度が低い闘いを余儀なくされるだろう。足技のリーチが同じようなものなので、いい勝負ができるぞ。練習にもピッタリだしね。

ZANGIEF VS CHUN-LI

フライングボディアタック
ハイスピードダブルラリアット…

立ちスクリューは忘れて相討ちをねらえ!



先手必勝▶先制攻撃

春麗も近づくのは怖い。下がっていくと思われるのでフライングボディープレスでも出して動きを止めてみよう。至近距離で技を出されるとこのゲームは勝手にガードしてしまい後ろに下がれなくなるのだ。あわよくばスクリューでも狙おう。

必勝秘伝 相討ちだ! 相討ちをねらえ!

↑中足払い攻めにこちらの強足払いがヒット！ まさにチャンス。

敵を崩していくために

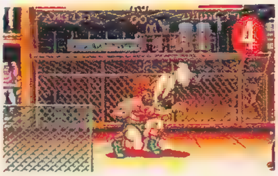
相打ち。中足払いによる牽制を強足払いで相打ちで転ばせ、吸い込んでしまえ！

相討ちです。相討ち(こればっか)

高速移動して中足払いを出して逃げていく… こんな感じの攻めをしてくるだろう春麗には強足払いでなんとかして相討ちさせ、弱足技からのスクリューハメで吸い込んでしまうのが一番だ。春麗はスクリューハメが始まると、吸い込まれる運命が待つのみなのだ。

↑ローキック（反動が少ない）で足止めして…

↑スクリューじゃい！ と思ったらスピニングで抜けられた。

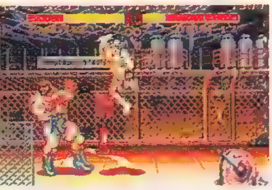


↑でも地獄突きで楽勝に撃ち落とせる。だからSBKを出してもムダ。

↑またチャレンジしてブチ吸い込む。一度つかまったら吸い込まれるのみ。

DEAD POINT
気功拳を遠くで撃たれたときは要注意っす

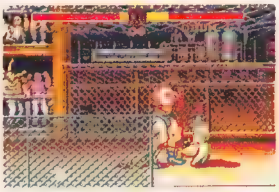
近くならダブラリかガードだが、遠くてダブラリでぬけると、上から攻撃されてダブルで技を喰らってしまう恐れアリ。そんな時は注意だ。



↑この状態は非常に危険。喰らったらピヨるかも…!?

GAMBLING ROOM
やっぱりハイスピードダブルラリアット

H・S・D・Lで接近し、中足払いや元キックもなんのその、吸い込んでしまおう。回転中に方向キーをぐるぐる回してパンチボタンを連打するのだ！



↑ウッヒッヒ。当たんないも～ん。達人でも、これにはひっかかる。

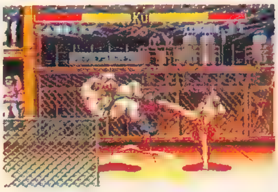
ピヨらせたらコレ
やっぱり四段スクリューかな？ ゲへへ

背中にボディプレス→中チョップ→弱ローキックから強足払いを入れずに、スクリューで吸い込んでしまう。やられた方は何がなんだかわからないぞ。

↑グフフ。ここから吸い込む…グフ。SBKで抜けられたって関係ねーよ。

NORMAL MODE
気功拳がないのは助かるが、つかまえにくい

春麗も正確な返し技を出しやすいため、若干春麗が有利になる。しかし立ちスクリューを入れるチャンスは広がるので楽しめる一面もある…ないかな。

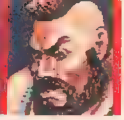


↑遅いとこちらの跳び技に正確に反応されやすいよー。

PERFECT通信

春麗が徹底的に待ちに徹するとさすがに近づけないが、激しく闘えば必ず相討ちにできる。その時に接近してスクリューをかけられれば、勝利できるぞ。でもあまりやりたくない試合だ。

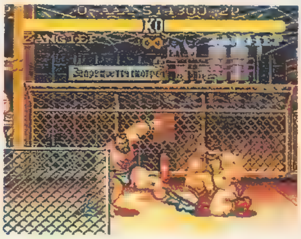
ZANGIEF



VS ZANGIEF

リュウ／リュウ、ケン／ケン対決
に劣らない熱戦が繰り広がる!!

こちらのスクリューは
あちらのスクリュー



先手必勝▶先制攻撃

いきなりスクリュー狙いにいくか、敵のいきなりスクリュー狙いを強足払いで止めるか、ってところ。ボディーアタックで跳び込むのもいいぞ（当たり判定が超広いため、返し技を失敗して勝手に喰らってくれることが多い）。

必勝秘伝 技の特性を詳しくつかめ!!

↑うろうろうろ…。なんとか強足払いを空振りさせてやる〜。

敵を崩していくために

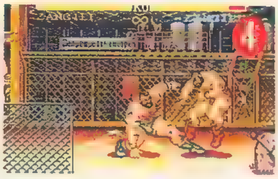
強足払いを駆使してなんとか転ばせ、策略を練りまくってスクリューをかけよう。

間合はまったく同じ、当たり前

強足払いの空振りには強足払いが当たる。また、ボディーアタックには、下がって強足払い以外はヤバイ。ダブルラリアットで相討ち狙いもいいが。また、跳び込んでくる時に一歩踏み込んでわざと喰らい投げするとか、頭突きを狙うのもひとつの戦法だ。

↑面倒だ！ ボディーアタックで突っこんじまえい。

↑ムリに返そうとして喰らってくれたね。



↑強足払いで転ばせてしまえ。このあとどうスクリューをかけるか…。

↑ゲゲッ！ 悩んでグズグズしてたら起き上がりに吸い込まれた！

DEAD POINT

間合は同じ! よく考えてから吸おう

強足払いを空振りした敵ザンギを吸い込みにいこうとして、逆に吸い込まれることがある。間合はまったく同じなので、条件は同じなのだ。

GAMBLING ROOM

やっぱり頭突き! H・S・D・Lかな、あ〜

当たり判定が異常に広いザンギの跳び技に、頭突きを無理矢理当ててピヨらせよう。また、H・S・D・Lで接近して吸い込んでしまう戦法も使えるぞ。

ピヨらせたらコレ

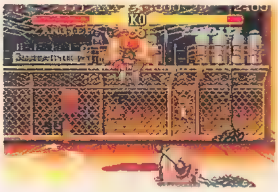
スクリューをからめた連続技はマズいぞっ!

ピヨ²時は当然、ヤケクソで方向キーを回してボタンを連打しているもの。そんな時にだましでスクリューをかけようなんて危険。やっぱり背中四段だろう。

NORMAL MODE

読み合いがさらに激化!! 超白熱する!

スピードが遅く、お互いにノロマなキャラなので、さらに熱い吸い込み合い、蹴り合いになる。が、目茶苦茶燃える、楽しい同キャラ対決なのだ。



↑硬直時間中に投げなければ、向こうも同じことをしてくる。

↑相打ちオーケー。ピヨらせたら、ジャンプスクリューが最速技だ。

↑怖い投げ返しを恐れ、確実に四段で転ばせる。

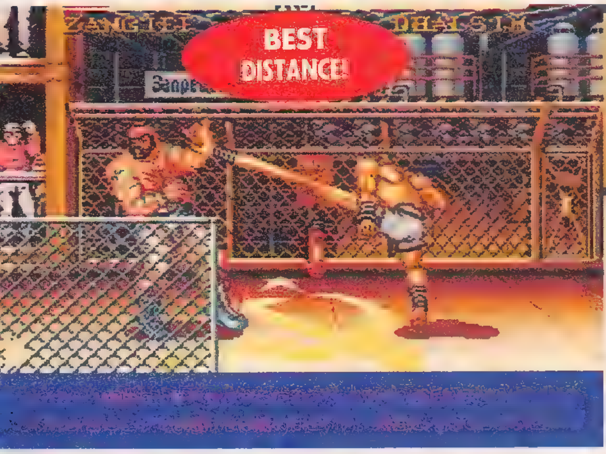
↑遅いのでドット単位でのかわし合いが…リュウ／ケンと同じレベル。

 PERFECT通信

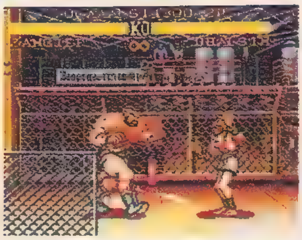
リュウ／リュウやケン／ケンと同じぐらい白熱する闘いであるのは、慣れてくるとわかるだろう。立ちスクリューが出せるだけで勝てる？ ってことはないから、パッドでも十分楽しく遊べるってことだよね。

ZANGIEF VS DHALSIM

リーチでは死ぬほど負けている!
しかし… ワンチャンスが! だ。



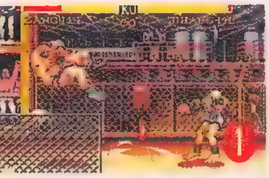
スクリューはハメ以外で狙う必要なし!!



先手必勝▶先制攻撃

まずは一歩踏み込み、開幕スクリューを狙うのはザンギに課された最初の賭けだ。どうせネチネチクドクドイジめられるなら、多少のダメージは心配せず、立ちスクリューを狙おう。跳び込みもいいぞ。ハイキックを読んでH·S·D·Lでもいい。

必勝秘伝 相討ち大いにけっこうだぞ



↑ヨガファイヤーを跳び込む。中キックで相討ちを誘う。

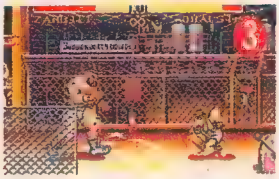
敵を崩していくために

どうせ闘っているうちに遠くへ追いやられる。相討ちを狙いまくれっ!!

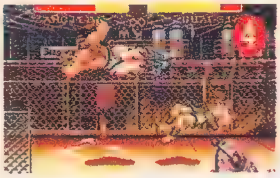
狙い目はハイキックとズームパンチ

ヨガファイヤーと中キック、強ズームパンチで攻めてくるのが普通。ヨガファイヤーはダブラリかジャンプでよけるしかないが、ハイキックやズームパンチは相打ち可能なので、なんとか読んでダブラリや強足払いを当てて相討ちさせて、チャンスを作ろう。

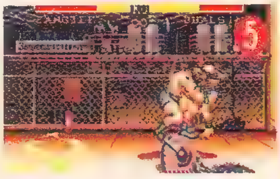
↑着地後、ズームパンチを読んで強足払いを出す。



↑当たった! ダルシムが倒れている間にできるだけ接近し。



↑さらに中キックで跳び込んで、頭からダルを押さえつける。



↑なんとかしてスクリューに持っていく。このへんは君の腕次第だ。

DEAD POINT
ダルシムのそばで
無謀な行動をとらぬよう!

至近距離ならまだしも、中距離でヨガファイヤーに対してダブラリをやると、パンチやキックで止められたあげくに燃えてしまったりするぞ! これぞ恐怖。

↑ダブルダメージ、火版。ヘタするとピヨピヨ級。

GAMBLING ROOM
ギャンブルはない!
闘いすべてが賭けだ!!

というわけである。すべてが賭けみたいなもの。あえてあげるとすれば…

ないね。あえてあげる賭けはない。全部の攻撃がすなわち賭けだ。

↑あえてあげる賭けシーンがないので、タイトル画面で我慢してくれ。

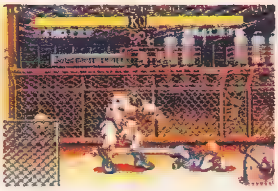
ピヨらせたらコレ
こんなことはほとんどない、非現実的な夢!

どーやってピヨらせろってんだ! とお怒りのアナタ、ムリもない。もしこんなことがあったら、何をすればいいか困惑するかも。四段→三段スクリューかな。

↑スクリューハメからは逃げられないダルシム。よかった。

NORMAL MODE
より一層辛くなるぞ! インドのヨガ使い

ハンパじゃなく辛くなるだろう。ハイスピードドラリアットがないから余計だ。まさに、一層読みの要素が増える、地獄絵図が展開するだろう。



↑近寄ることさえできない、なんてヒドイ闘いだ。

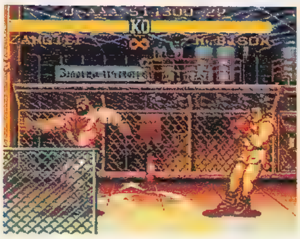
PERFECT通信

跳びヒザ落としや中キックが強くされ、多少闘いやすくはなったが、所詮飛び道具に加えて手足のリーチのあるキャラ(他にガイル、サガットなど)には勝てないのだ。男ザンギ、泣け。

ZANGIEF VS BISON

珍しく有利な対戦相手!! あまり無
茶苦茶やらずに勝てるかな?

ダブラリが強すぎて嬉しい悲鳴??



先手必勝▶先制攻撃

スタート直後は、もちろんダブラリ。ダッシュ技&ターンパンチを見事に封じることができるからだ。ただし足払いパンチだけは喰らうので、接近してしゃがんできたら後ろに下がるべき。跳びパンチやストレートも全然怖くないぞ。

必勝秘伝 ダブラリは防御技と同じか?

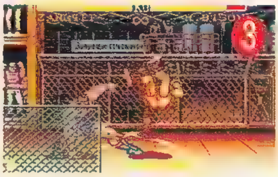
↑ダブラリで牽制。敵は近づけない。終わり際に注意。

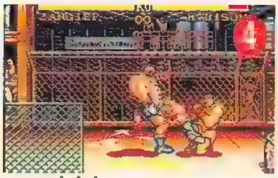
敵を崩していくために
なんとか自分から突っ込んできてダブラリに当たってくれれば一番いいのだが。

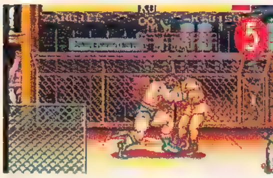
見せ技で防ぎ、偶然を狙う…

ダブラリは勝てないのがわかっているので、敵は技の終わり際や、ダブラリを出してない時にダッシュ技を出してくる。だからダブラリはただの牽制技にしておき、他の状況で強足払いや跳び技などを先読みして出し、うまくスクリューでつかまえよう。

↑少し前進したりするとすかさずダッシュストレートが来たりする。

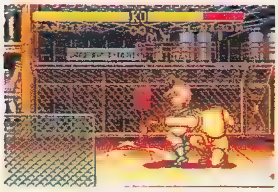

↑それを読み、強足払いかなんか適当に出す。ほら、当たった。


↑この適当さが大事なのだ。で、彼はスクリューハメから逃げられない。


↑ハイ～ハイッと。絶対逃げられない。ヒドいよね～。

DEAD POINT
完璧待ちバイソンは、なかなかイヤだよね

ダブラリに足払いパンチを狙い、跳び込みには立ち中アッパーで返すだけという待ちバイも存在する。そうなるとかなりやっかいだぞ。


↑まぁ気持ちもわからんでもない。H･S･D･Lで接近吸引するといいね。

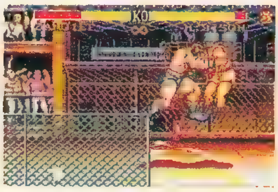
GAMBLING ROOM
ダッシュストレートに頭突きを当てるっ!

こちらが縦ジャンプすれば、すかさずダッシュ技を出してくるであろうバイソン。そこで遠くで縦ジャンプし、下り時に頭突きを手の先に当ててみよう。

↑バカげてる! とはいわないでくれ。これでも当たればピヨるのだ。

ピヨらせたらコレ
三段スクリューでも四段でも何段でもOK!

好きなように遊ぶべし。背中からボディ→中足払い→ダブラリの三段のあと四段スクリューでもいいし。返される心配は全然ないから安心だ。


↑ハメじゃハメじゃ～ ピヨった時は遠慮なくスクリューをかける。

NORMAL MODE
大差はないが、H･S･D･Lがないのが少し?

敵の動きを判断しやすいが、敵もこちらの跳び込みを返しやすい。H･S･D･Lがない分、接近するのに少し悩むかもしれない。そんなトコだ。

↑遅い、遅～い!! なんだかムサ苦しい対決であるのう。

お互い、待ちに徹しすぎて決め手がない、という闘いになる傾向がある。バイソンは攻めまくったら絶対に勝てない。ザンギから攻めていくのが、一応礼儀といえるのではないか…。それと、ピヨったら四～六段攻撃は覚悟するべし。

VS BALROG

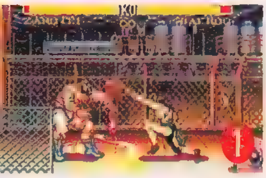
圧倒的にスピード差はある(こんなんばっか)が、がんばろう

向こうの好きな距離が基本の間合になる…

先手必勝▶先制攻撃

爪にダブラリを当てたいっ！ でもノーマルだとスライディングに負けるのでH・S・D・Lで。もちろん方向キーは敵側に入れっ放しで、あわよくば接近吸引スクリューをブチかます。でも多分、ムリせず逃げていくんではないかな、バル公のヤツ。

必勝秘伝 相討ち以外ない(こればっか)



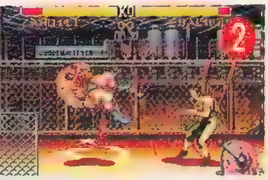
↑H・S・D・Lは立ち爪で止められる。ザクッ！ いてーな。

敵を崩していくために

こちらから接近して攻撃しようとしてもまるっきりムダ。もう相討ち覚悟でいけ。

やっぱり長〜い爪にもスキがある!

まず有効なのがフライングラリアット。しゃがみ爪と相討ちしやすい。それから強足払い。バル公は爪を出す際にかなり足を前に踏み出すので、その足を狙う。どちらも相討ちの確率は高い。他にフライングボディーアタックや中跳び蹴りなどもいいぞ。



↑そんなフライングボディーアタックだ！オーッシ、相討ちだ!!

↑続けて強足払いだ！ バカめ、そんなに連続で技を出すもんじゃない！

↑接近して跳び中キック！ まあ、バックジャンプで逃げられたりも。

↑ピヨピヨ警戒で少し守りに入ってるかも。ふたたび相討ち狙いだ！

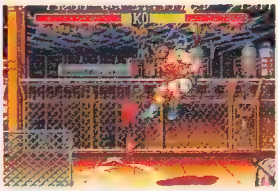
DEAD POINT
接近すべく前のめりに…死んじゃいけねーや

相討ち狙いでガンガン前進するのはいいが、弱爪を4〜5回喰らったら、さすがにピヨ²を警戒して一瞬守りに入るべし。押すだけじゃ強くなれないぞ。

↑グゲ(KYON²風に)さすがに5発喰らえばピヨるわな。

GAMBLING ROOM
バルセロナ&イズナにヘッドバッドォ!!

ザンギ相手にそんな無謀をカマしてくるアホもいまいが、もしバルセロナが来たら、絶対に頭突き狙いだ。ピヨらせる数少ないチャンスには強欲に。



↑肩口にバルセロナ…なんてことする友達は、東京湾に沈めてしまえ。

ピヨらせたらコレ
なんでもいいけど、絶対に逃がすな貴公子

画面端に近い方に向けて、ボディーアタック→中チョップ→強足払いで転ばせ、さらに画面端に向けてスクリューハメで追い込みたい。絶対逃がすなよ(マジで)。

↑結婚記念日でも許さずハメ倒せ。二度と使わなくなるその日まで。

NORMAL MODE
よけい辛い!! なんてヤツだ……バルログ

H・S・D・Lでムリやり突っ込むワケにもいかないし、跳び攻撃もローズニードルで返されやすい。可能性はよりせばめられる！ う〜ん、商品目録め…。

↑いってえ〜。そんなトガった足で人の顔を蹴るなよ。

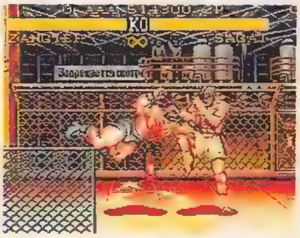
PERFECT通信

なんとなく倒せそうな気がわずかにしてしまう、妙な対戦相手だ。相討ち狙いが基本なので、"なるべくダメージを受けずに勝つ主義"の人は、恐らく近づけず血まみれにされるだろう。トータルを考え、刺されながらも最後に笑うべし。

ZANGIEF VS SAGAT

まさに、終わってる対戦の１つ!
ザンギってこんなのばっか…

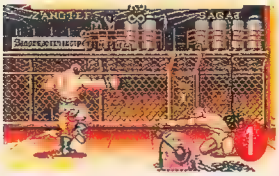
相討ちオーケーではない点が苦しみの１つ



先手必勝▶先制攻撃

とにかくうやむやのうちに吸い込むため、思い切って跳び込もう。スタートは大きなチャンス。あわよくば、いきなり自分のペースに持っていけるかも…。でもタイガーアッパーカットを出されたら、すっかり離されてしまう。

必勝秘伝 スキを突け! 動きを読め!



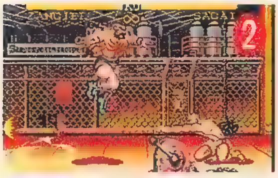
↑あいがぁ〜。H.S.D.Rで抜けて少し接近。

敵を崩していくために

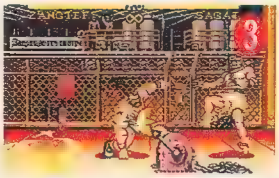
相討ちではいけない。結局離されてしまうからだ。なんとしてもスキを突け!!

やっぱり強足払いが使えるぞ

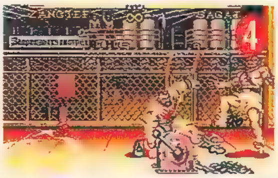
彼の超速い上下タイガーと、リーチのある立ち強パンチの前には、なかなか近づくことさえ難しいだろう。タイガーをダブラリ（上タイガーを抜けられる）、H.S.D.L（下タイガーを抜けられる）でかわしつつ、なんとか足元のスキを突いて転ばせよう。



↑あいがぁ〜！　跳び込みで接近しまくった。



↑あいが…ドゥッ！　撃つ瞬間に転ばせられた。ラッキーだ。



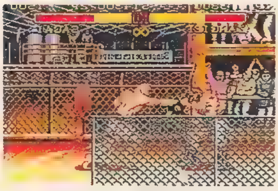
↑起き上がりアッパーカットを警戒し、強足払いで転ばせたぜ。

↑すかさずスクリューハメ。返されることも当然、ある。

DEAD POINT

ノンビリ歩いていくと極悪パンチに殴られる

立ち強パンチのリーチは異常に長いので、急に出されるとけっこう当たってしまう。だましのフェイント技として悪名高い"極悪パンチ"とは、この技のことだ。

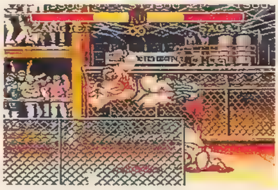


↑これぞ恐怖の"極悪パンチ"。当たらないつもりでも、当たる。

GAMBLING ROOM

対ダルシム戦同様 闘いすべてがギャンブル!

技のリーチもスピードも全然かなわない相手だけに、技を狙うにも近づけない、という現象が当然起きてくる。すべてがギャンブルである。

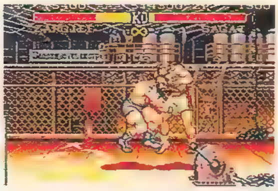


↑跳び蹴りひとつとっても、アッパーカットの恐怖がある。

ピヨらせたらコレ

一度のチャンスは最大限に利用すべしだ

やっぱり一気に体力を奪い取ることが必要！　背中からの四段のあと、スクリューハメでとことん吸い込む！　一度しかないチャンスは有効に。

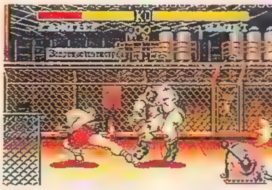


↑オリャ〜！　逃がすかァ!!　スクリューかけまくり。

NORMAL MODE

下タイガーがH・S・D・Lで抜けられないぃ〜!

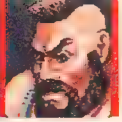
より一層苦しくなることは確実。下タイガーはジャンプでよけるしかないしね。こちらの跳び込み技への反応も鋭くなるし、ハッキリいって地獄。



↑うへ〜、跳び込んでも確実に返される。とても近づけないよ〜。

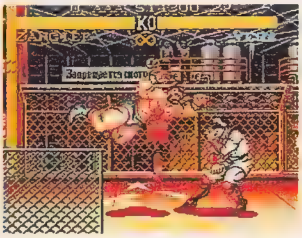
負けてモトモト、「ストII」の時ザンギでCPUサガットと闘ったあの忌まわしき過去を思い出せば少しは納得できると思うが。とにかく相討ちじゃダメ。離れてしまい、近づくのにまたひと苦労。無傷で転ばせる！　コレだ。

ZANGIEF VS VEGA



多少、改善されて闘いやすくなった、影の帝王さま!!

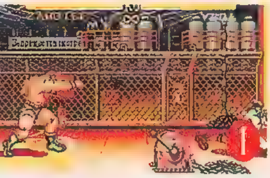
帝王ベガもかたなしっていうところかね!?



先手必勝▶先制攻撃

ボディアタックで跳び込み、なんでもいいから適当にスクリューをかける方向に持っていく。ザンギのボディアタックに対しては激しく弱い男なのである。なんとかガードさせて、ムリヤリスクリューに持っていくしか能のない男…。

必勝秘伝 ダブルニーかサイコか…??



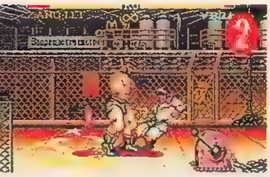
↑ベガはこちらの見せたスキにつけ込んでくるぞ。

敵を崩していくために

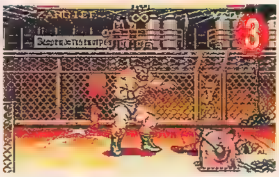
スライディング、ダブルニープレス、サイコ、ヘッドプレスなどを瞬時に見切れ。

状況によって警戒技を考える…のだ

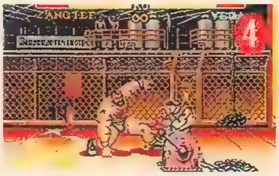
ダブルニーやサイコなどをこちらのスキに合わせて出してくれるだろうから、それをある程度読んでダブラリやH・S・D・L、強足払いなどを出しておこう。自分からぶつかってきてくれるかもしれない。広い当たり判定を駆使して、強引に突っ込んで吸ってしまおう。



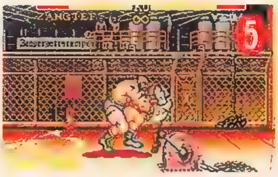
↑H・S・D・Lを出したら、ノーマルと感違いしてスライディングを出した。



↑硬直時間中に中パンチ投げ(パイルドライバーだ)。ラッキー♬



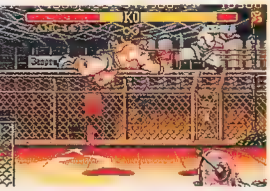
↑当然、三段スクリューとかローキックスクリューを狙うチャンス。



↑ホウッ!! うつしゃあ～! これで少し楽になったぞ。

DEAD POINT
ジャンピングラリアットばかりやるとバレるぞ

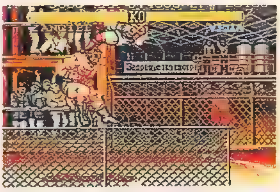
ジャンピングラリアットは縦ジャンプキックや立ちジャブで返されるが、反応するのは少し難しい。でもミエミエで出せば余裕でバレるだろう。



↑この縦ジャンプキックはいろんなキャラに使えるらしい。

GAMBLING ROOM
ヘッドプレスを読んでヘッドバットを出せ!

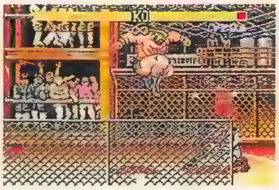
ヘッドプレスはあまり使ってこないだろうが、読んで頭突きを当ててみよう。ダブラリなどに反応して出してくることが多いので、そこに賭けてみよう。



↑オ～～ッ! 読みが的中? うまくすればピヨピヨにできる。

ピヨらせたらコレ
背中は広いので四段→三段スクリューだ。

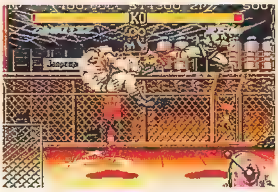
ピヨったら当然のごとく背中にボディプレスを入れ、中チョップ→弱ローキック→強足払いの連続技をぶちかますべきであろう。もちろん、スクリューもOKだ。



↑ピヨらせるのは大変だが、ピヨったらウップンを晴らそう。

NORMAL MODE
H・S・D・Lがないのでスライディングが怖い

いちおうH・S・D・Lはスライディングには当たらないので、それがなくなるとなるとナカナカ辛い。他にも技を当てにくくなるだろう。



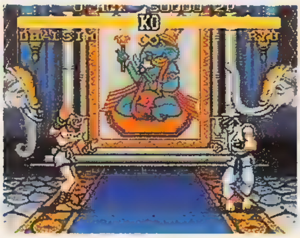
↑ザンギの動きもよく見られてしまうぞ。

PERFECT通信

サイコクラッシャーに勝てる数少ない飛び道具以外の技、ダブラリを有効に使いつつ、殺気を感じたら強足払いを出しておくとかフライングボディプレスで突っ込むなどして、いろんなダマシ攻めをしよう。

かなり苦戦するぞ!! ケンよりもリュウの方が辛い

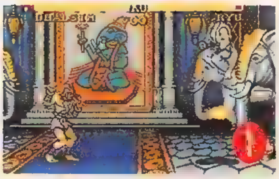
竜巻には要注意! 昇龍拳は大して怖くないぞ



先手必勝▶先制攻撃

波動拳や跳び込みを警戒して、後ろに下がろう。波動拳には強スライディング。跳び込んできたら、すぐにバックジャンプして逃げパンチを当てる。竜巻は、至近距離で出されると返し技もなくどうしようもないので、ムリをしないそうに。

必勝秘伝 スライディングは使うなっ!



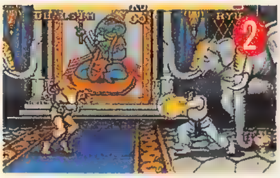
↑ヨガファイヤーを撃ちまくる。竜巻で抜けてきたら危険。注意せよ!

敵を崩していくために

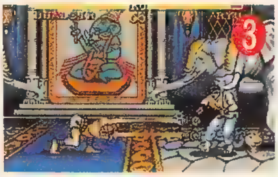
やっぱりヨガファイヤーで押して、なんとか跳ばせてスキを作るのが基本だ。

ヨガテレポートは使用禁止である!!

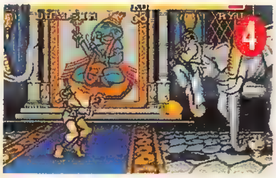
『ターボ』で大きく変化したのが、スライディングが跳び蹴りに負けるということ。これはダルシムにとって大きなマイナスだ。1発で転ばせることができた技なのに…!! 跳び蹴りには、逃げパンチかしゃがみパンチ、立ちキックしかないぞ。



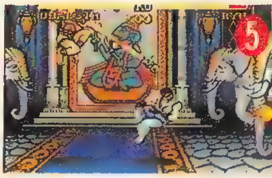
↑ズームパンチが届く間合で、波動拳で消してきたら…。



↑硬直中にブン殴ってやろう。これでリュウは気軽に撃てなくなる。



↑さらにヨガファイヤーを続けて撃つ。たまらず跳んできたら…。

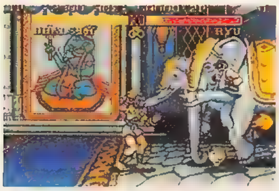


↑速攻でバックジャンプし、強パンチ。でも、空中竜巻が来ることもある。

DEAD POINT

リュウの竜巻は超怖いぞ! 要注意だ!

ヨガファイヤーに竜巻を出されると非常に危険。上を抜けられて、飛行速度が速いため容易に硬直時間中に蹴られてしまう。近くでは撃たないように!!

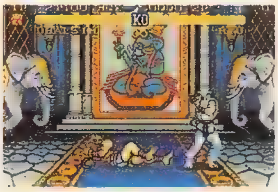


↑起き上がりに火を重ねるのもやめた方がいい。非常に危険である。

GAMBLING ROOM

スタート直後のフェイントすかし投げ!!

スタート直後に中スライディングで接近して、一歩進むと投げの間合になるので、だまして投げてしまおう! 敵がビビってガードすれば必ず決まるだまし技。

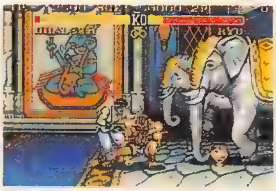


↑リュウ/ケンやガイルなど、体が細いキャラにできる技だ。

ピヨらせたらコレ

連続技はやめよう! 投げるのが一番いいぞ

連続技なんか狙っても、ダメージ量が全然少ないので意味なし。それよりも画面端に向かって投げて、起き上がりに中足払いを2発出した方がいいぞ。

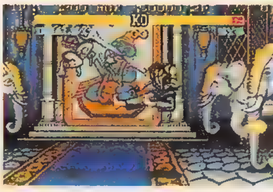


↑投げたら、ドリルで接近して起き上がりに中足払いを2発。

NORMAL MODE

空中竜巻がないのが非常に助かるっス!!

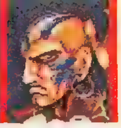
ヨガファイヤーを跳び越えてきた時に空中竜巻が来る心配がないため、精神的に非常に助かる。跳び込んできた時は、それ以上の変化はないからだ。



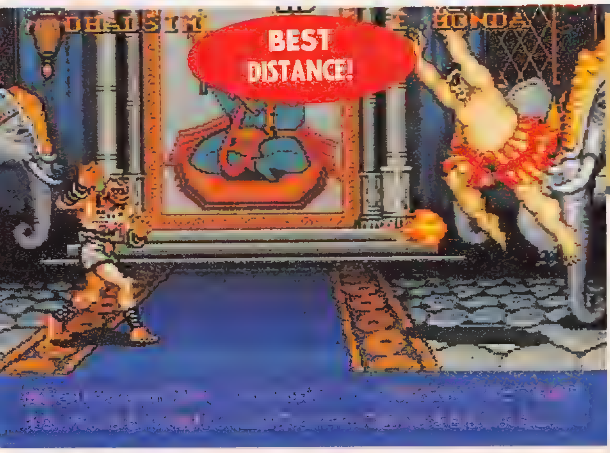
↑跳び込んできたら、逃げパンチでまったく問題なし!

PERFECT通信

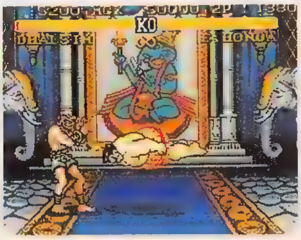
基本的にはこちらの方がリーチが長く技も強いのだが、竜巻が怖いのとピヨピヨになりやすい点がチェックポイント。そのへんに気をつけて、長いリーチを生かして遠くからチクチクいじめれば、勝利できるだろう。

DHALSIM  VS E.HONDA

『ストII』よりもずっとアクティブになった本田は怖いぞ!



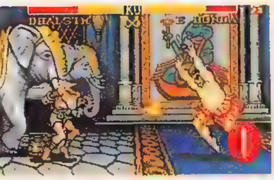
ヨガファイヤーの使い方が勝負の鍵!!



先手必勝▶先制攻撃

いきなり跳び込まれたり、S頭突きを喰らったりしたらピンチ。その2つに対応できるように、バックジャンプの用意をしながら立ちガード。もし跳んできたら、すぐに逃げパンチだ。百裂張り手だったら、立ち弱チョップを当てれば消せるぞ。

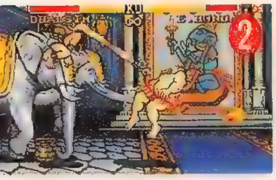
必勝秘伝 落ち着いて、早まらずに!!

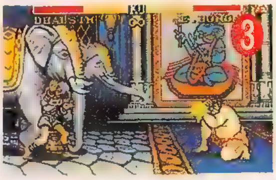

↑とにかくヨガファイヤーで跳ばせる。近い時は危険だぞ。

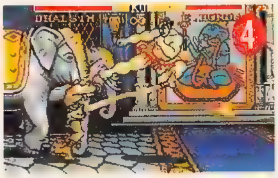
敵を崩していくために
やっぱり飛び道具に頼るしかない。それ以外ではどうしても押されてしまうぞ!

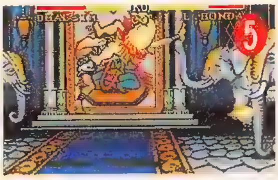
ヨガファイヤーで跳ばせて落とせ!!

跳ばせるのはいいが、返し技を間違えると、大変なことになる。よく見て確実に返そう。跳び強蹴りには、しゃがみ強パンチか引きつけて逃げパンチ。百貫落としには、ハイキックや立ち弱チョップでないと危険。潜り込んで手刀チョップもあるぞ。


↑跳んできたら、逃げ強パンチが一番安全。無難にいくならこれだ。

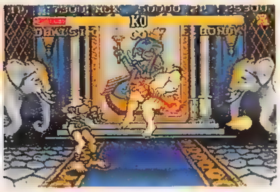

↑再びヨガファイヤーで押し、跳び込むのを待つ。近寄られるな!


↑ムリヤリ強キックで、相討ちでもいいから離してしまえ!!


↑S百貫は、近ければ着地後投げにいく。遠い時は跳び強キック??

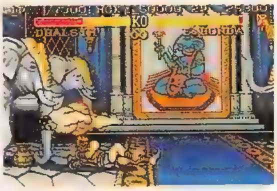
DEAD POINT
ヨガファイヤーを読まれた時は無理するな

本田の強蹴りは、リーチがあるだけでなく威力ものすごい。ムリに返そうとして相討ちなんかにならないように。余裕がない時は、ガードするに限るぞ。


↑相討ちになったりしたら、全然こっちの方が痛いぞ。

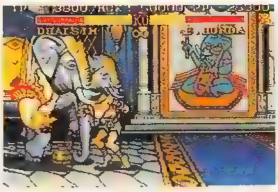
GAMBLING ROOM
スーパー頭突きを読んで下をくぐろう

強S頭突きは、弱スライディングで下をくぐることができる。読めたら、の話だが。とりあえず読んでくぐったら、後ろからズームパンチを当ててやろう。


↑『ストII』ではすかして投げてしまうことができたが…!!

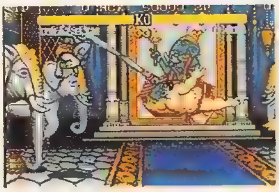
ピヨらせたらコレ
投げるしかない!! しかしヨガファイヤーOK

ピヨったら投げて、遠くから起き上がりにヨガファイヤーを重ねよう。本田との距離に合わせてヨガファイヤーのスピードを調整するように。


↑本田は、起き上がりにヨガファイヤーを抜けてこようとはしないだろう。

NORMAL MODE
スピードが遅いから多少返し技が出しやすい

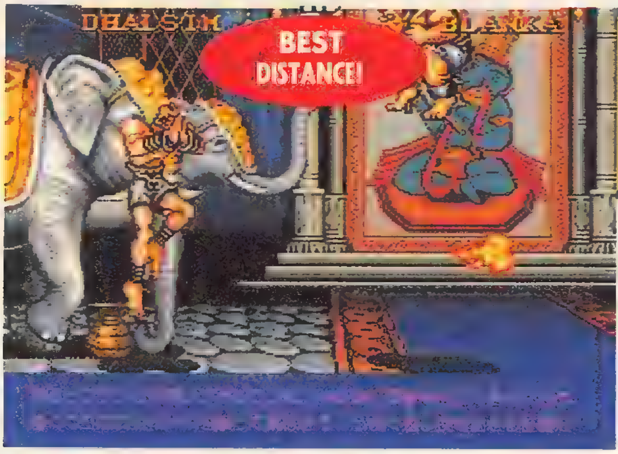
S百貫が来る恐れがまったくないから、よけいな心配は必要ない。ガードするか喰らうか跳ぶか、だ。冷静に見極めて返し技を出してやろう。


↑返し技に注意するという点は同じ。がんばろう。

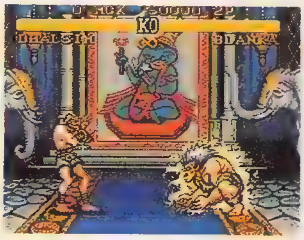
PERFECT通信
本田の技は、ダルシムの出す技と相討ちになりやすく調整されたため、前作のようにいい加減に技を出しても非常に返されやすい。また、手足にS頭突きを当てられたりするもので、とにかく慎重に技を出すようにすることだった。

DHALSIM VS BLANKA

これまた強敵！　完全に受けに回らないとダメだっ！



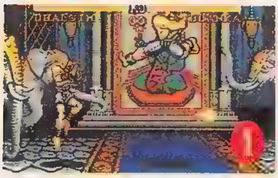
飛び道具がなければとても勝てない!!



先手必勝▶先制攻撃

ローリングを出すことは、まずない。恐らくいきなり跳び込んでくるかしゃがみパンチ、電撃などを出してくる恐れアリ。まずは様子を見るため、立ちガード。むやみに手出しして、感電したり跳び技を喰らったりしたら、いきなり苦しいぞ。

必勝秘伝　自分から攻め込むなっ!!



↑ヨガファイヤーで跳んできたら…早めにバックジャンプして…。

敵を崩していくために

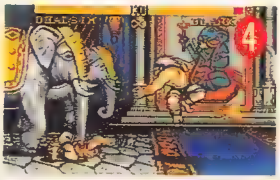
やっぱりヨガファイヤーを連発して、苦しくなって跳んだところを攻撃！　だ。

ヨガファイヤーを近くで撃つな!!

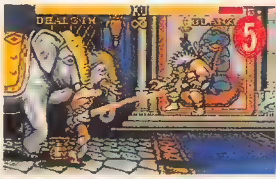
ヨガファイヤーを撃って跳んだところに攻撃するのが基本だが、技同士で相性もあるので、何も考えずに出せばいいというわけにはいかないぞ。基本的には逃げパンチ、しゃがみ強パンチ、立ちハイキック、跳びハイキックなどを中心に返していくべし。

↑引きつけて強パンチ。引きつけないと、中パンチなどと相討ちしやすい。

↑落としたらすかさず、ヨガファイヤー。容赦なくトコトン吐く。



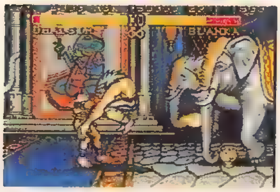
↑今度はしゃがみ強パンチ。この高低差が相手にはコタえるのだ。



↑すぐまた跳んでこようとするブランカを、逃げハイキックで落とす！

DEAD POINT
近距離でのヨガファイヤーは注意信号だぞ

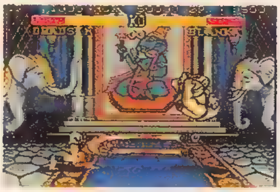
ヨガの高僧で妻子持ちといえども、ヨガファイヤーの硬直は長い。相手がブランカやバルログの時に近距離で出すのは、自殺行為に等しい。



↑見てから跳び込まれても、余裕で三段を入れられてしまう。

GAMBLING ROOM
ローリングアタックは生かして殺せ(?)

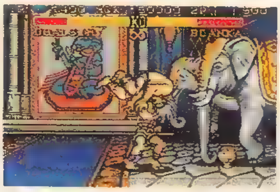
ローリングをガードしたあと、ズームパンチやハイキックが入るぞ。これでローリングは無力。また、フェイント噛みつきに対しても、ダルシムは強いぞ。



↑ローリングは、ガンガン撃ってくれた方が助かるわけだ。

ピヨらせたらコレ
やっぱり遠くに投げてしまうのが一番!!

接近されると怖いブランカだけに、一気に投げて遠くへやってしまおう。そして起き上がりの無敵がないのをいいことに、ヨガファイヤーを重ねてやろう。



↑とにかく遠くへやる。とにかく離す。

NORMAL MODE
バーチカルローリングがないのは少し助かる

バーチカルがないのとスピードが遅いのとで、かなり余裕ができるぞ。画面端に追いつめられた時も脱出しやすいし、返し技も正確に出せて有利。

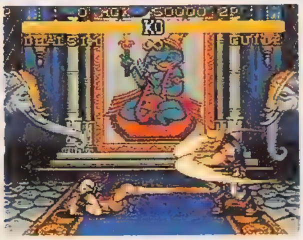
↑よく見て引きつけて返す！　ということが簡単になるぞ。

「ストII」の時よりはずっと苦しくなった闘いだが（ローリングのカウンターがないし）、やりようによってはすべての攻撃を遠くから撃ち落とすこともできる。ただしそのやりようとは、敵にとっても同じこと。読みを鋭くいこう。

DHALSIM VS GUILE

実力均衡のライバル二人！ リーチ対時間差だ!!

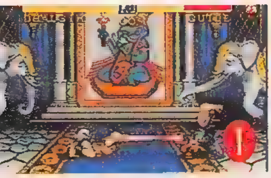
さすがのガイルもリーチで負ける!!



先手必勝▶先制攻撃

しゃがみ中パンチを出そう。なんとサマーソルトが絶対に当たらないのだ。ソニックでも止められるし、怖いのは立ち弱ムエタイ流ローキックぐらい。それで距離を開けたら、ヨガファイヤーを撃つスキを見つけて発射するといいぞ。

必勝秘伝 サマーソルトにビビるな!!



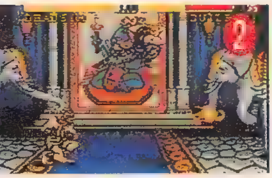
↑しゃがみ弱中パンチで牽制。なるべく近い距離がいいぞ。

敵を崩していくために

やっぱしヨガファイヤーで押し、跳ばせて撃ち落とすのが基本。読まれないでね。

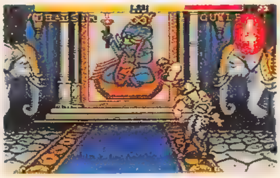
ガイルの体の特性を知るのだっ!!

サマーソルトが弱くなったこと（ダルシムの立ちキックの下からは絶対出せない！）を利用して、牽制しつつスキをみてヨガファイヤー攻勢。撃ち合えば当然こちらの方が押せるが、跳び込まれた時にちゃんと対処できないと危険である。研究してライバルを倒そう。

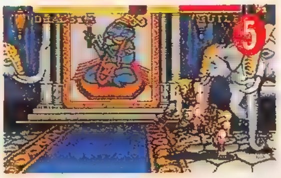


↑離れたところでヨガファイヤー。ガイルが跳び込んできた。

↑アーケードで強かった中キックは弱くなったので、スライディングで。



↑起き上がりに背中側に、ドリルを狙ってミスを誘ったりなんかして。



↑ドリルキックから中足払いを連打。ヨガファイヤーは危険だぞ。

DEAD POINT

中足払いからヨガファイヤーは危険事項

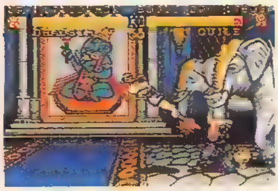
スラストキックをリセットしてヨガファイヤーを撃つことができるが、火がガイルに当たる前に、サマーソルトを出されて斬られてしまうので、禁止です。

↑中足払いの反動が消えてしまうと、サマーを出されてしまうのだ。

GAMBLING ROOM

スライディング接近すかしヨガスルゥ～♬

ドリルを少し浅めの低い位置に当て、中足スラストキック→スライディングとやってから1歩前進すると、投げの間合いに入る。なかなか返されにくい攻めだ。

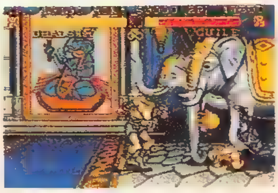


↑1発めはこんな感じで少し手前に当てる。でないとミスる。

ピヨらせたらコレ

やっぱり投げるのが一番。やっぱり…ね。

ヨガスルーで画面の端が近い方に放り投げて、起き上がりサマーソルトが届かない位置から、ヨガファイヤーを起き上がりに重ね、さらにもう1発出すべし。

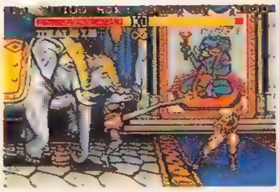


↑怖い怖い起き上がりサマー（非常に出されやすいのだ！）を警戒せよ。

NORMAL MODE

ヨガテレポートはもともと使わないので同じ

ガイルの動きをよく見れるし、しゃがみパンチはサマーに斬られないし、ターボモードよりも楽だろう。ダルシムは遅い方が強いと思うぞ。



↑サマーソルトをハイキックで封じろっ!!

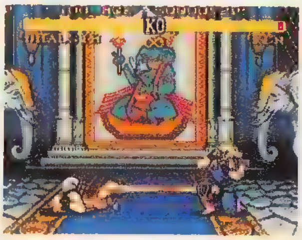
PERFECT通信

ダルシムにとって都合のいい改悪がなされたガイルに勝つのはさほど難しいことではない。サマーソルトは封じやすいし、中キックもすごく弱く、縦ジャンプパンチも当たり判定が狭くて怖くない。でもナメたらあかんぜよ、諸君。

DHALSIM VS KEN

リュウよりラクといえばラクだが、ボヤッとしてるとと負けるぞッ!

返し技はたくさんある! 落ち着きが肝心だ



先手必勝▶先制攻撃

いきなりヨガファイヤーはマズいかもしれない。少し様子を見てしゃがみ中パンチなど当て、距離を開けるべしっ。さすればダルシムの守備ガタメはバッチリだ。くれぐれも跳び込みにスライディングは出さないように。

必勝秘伝 先読み&圏外からの攻撃だ!

↑波動拳をなんとかして撃つまで待ち、強スライディングじゃ～。

敵を崩していくために

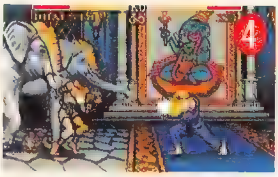
ヨガファイヤーを、ケンが苦しくなるまで撃ちまくる。そして返し技を当てるのだ!

昇龍拳は少し注意。待てば安心!

昇龍拳をむやみに出してもスキを突いて殴られる、ということを思い知らせるべし。そして跳び込みは、逃げパンチやしゃがみ強パンチで返す。空中竜巻からの昇龍拳は注意が必要。立ち中アッパーかヨガスルーで返すようにしないと危険である。

↑起き上がりにヨガファイヤー。このあとのケンの行動を予測する。

↑やっぱり竜巻で抜けてきたか!あらかじめバックジャンプしておく。

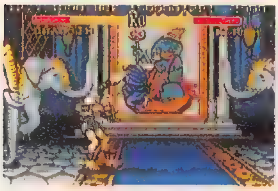


↑さらにヨガファイヤー。波動拳で消したくなるのが人情だ。

↑硬直時間中にズームパンチをブチ当てる。なかなかヒドくてグー。

DEAD POINT
跳び強パンチに手刀チョップは超危険だぞ

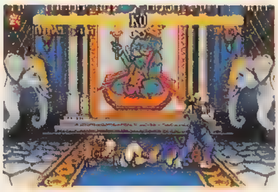
強～いケンの跳び強パンチを手刀チョップで返そうとしてはいけない。スライディングがいい…が、もし跳び蹴りだったらスライディングは負ける。難しいね。



↑アーケード「ダッシュ」以降、ケンの跳び強パンチは世界最強だ。

GAMBLING ROOM
中スライディングすかしてヨガスルーだね

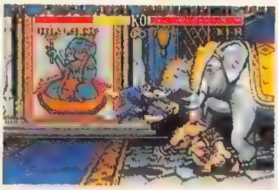
スタート直後の中スライディングから一歩進んで、ヨガスルーorせっかん。弱足払いを出されたらダメ。また、波動拳を読んでヨガテレポ投げなどもイカすぞ。



↑誰だってスライディング出されたら、ガードしちゃうよねぇ。

ピヨらせたらコレ
問題なく投げがベスト。起き昇龍に注意!

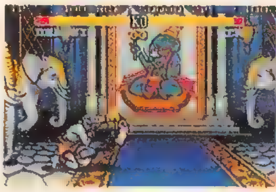
なるべく画面端の近い方にヨガスルーで放り込み、起き上がり昇龍(強)が当たらない位置からヨガファイヤー。もし抜けてきたら、ズームパンチで一蹴せよ。



↑オラァ行ってこ～い!! なんてダルは連続技が弱いのだ～。

NORMAL MODE
ヨガテレポートはないが空中竜巻もない

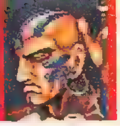
スピードが遅ければそれだけ、ケンを封じるのが簡単になる。別に読まなくても返し技はたくさんあるのだ。空中竜巻がないのも安全だし。



↑ただの竜巻なら、しゃがみ中パンチを引きつけて返せるから楽だね。

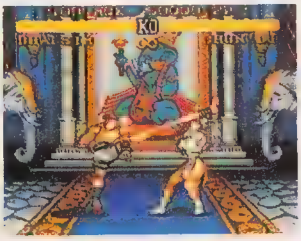
PERFECT通信

キャラ勝ちしてる対決といえると思うが、手足を完全に読まれて昇龍拳を当てられて、そこから一気に崩されることも、まったくないとはいえない。空中竜巻からの昇龍拳は返しにくいことだし。慢心せずガッチリ倒そう。

DHALSIM  VS CHUN-LI

これまたまたダルシム戦パワー・アップ!! 冷静かつ大胆にっ!!

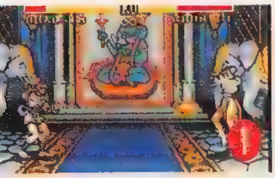
春麗の跳び技の当たり判定も広くなった!!



先手必勝▶先制攻撃

開始直後から跳び込んでくる豪快春麗もいるので、中ハイキックでも出してみよう。これでなんと百裂脚と気功拳、跳び込みなどを封じられるぞ。元伝暗殺蹴（元キック）だけは転ばされてしまうので、それが怖い人は、やめてガードでもいいけどね。

必勝秘伝 素早い反応が命!! の対戦だ



↑ヨガファイヤーで跳ばせる。こんな素直に跳ぶことは少ない。

敵を崩していくために

火で跳ばせて落とす、という定理が崩されると、急に敵のペースになるぞ!!

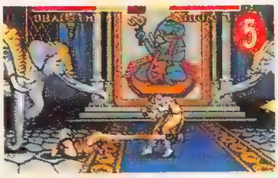
先読みがかなり重要になるぞ!!

跳び込みに対してはバックジャンプ後、引きつけて強パンチ。春麗の跳び蹴りは当たり判定が広がったため、いい加減に手を出すと止められてしまうのだ。また、しゃがみパンチで跳び蹴りを返すのもいいが、踏まれるとヤバすぎる。スライディングはまったく使わない。

↑引きつけて逃げ強パンチ！ 春麗の足に引っ掛からないように。

↑着地後ファイヤーは危険。跳ぼうとする春麗にハイキック先読み!!

↑再びヨガファイヤー。このぐらい離れていれば安全。

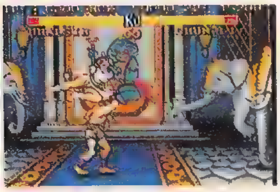


↑今度はしゃがみ強パンチ。スライディングは禁物。

DEAD POINT

ヨガ手刀チョップが超弱くなったので、注意

春麗の弱跳び蹴りに手刀チョップを出す時は、少し早めに。遅れると、相討ちになったり消されたりする。しかも、中跳び蹴りで来られると負けてしまう!!

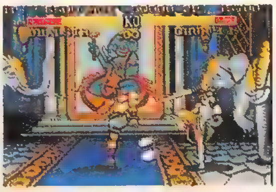


↑相討ち覚悟で早めに出すか、ガード。スライディングは絶対ヤバイ。

GAMBLING ROOM

百裂脚の死角を突いてビビらせろっ!!

サイコと強昇龍、強竜巻ぐらいにしか負けない百裂脚を、ある位置から中ハイキックを出して止めることができるぞ！ ビビらせることうけあい。

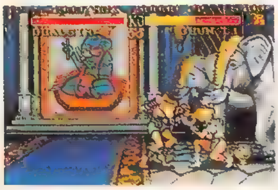


↑この位置。それにしてもなぜ…？当たり判定がないのか？？？

ピヨらせたらコレ

この小娘も投げてしまうのが、一番安全…

遠くにスルゥ〜してヨガファイヤーで押すのが安全。とにかく遠く離れていた方が安全な闘いなのだ。ヨガフレイムで燃やして大ダメージを狙うのもいいけど。

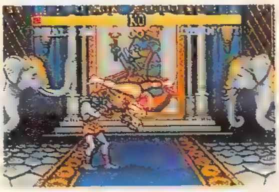


↑ヨガフレイムは、時々投げ技よりダメージを与えることがある。

NORMAL MODE

やることはほとんど同じだが、やっぱラク

気功拳がないのと、当たり判定の広い空中スピニングバードキックがないので、ラクになることはなる。が、やっぱり真剣にやらないと勝てないぞ。



↑スピニングバードは、ノーマルモードの方が回転数、移動距離が長いぞ。

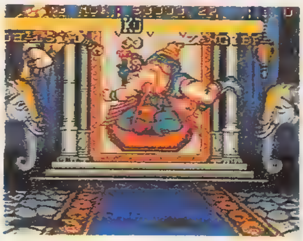
PERFECT通信

やたらと当たり判定が広がったために、無雑作に返し技を出しても勝てなくなって、少し修行を必要とするが、画面の左右幅が長いのでダルシムにも分はある。ダルシムユーザーならぜひとも勝ちたい一戦だ。

DHALSIM VS ZANGIEF

ダルシム唯一の終わってる(もちろんダルの方が強いぞ)対決だ!!

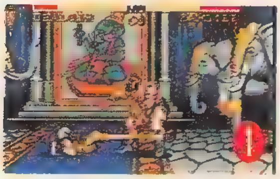
離せば離すほど目の色変えて突っ込んでくる!



先手必勝▶先制攻撃

まずはザンギの跳び込みを警戒し、バックジャンプだろう。跳んできたら強パンチを出し、歩いてきたら着地寸前にパンチを出す。このシフトならザンギも近づけまい。ハハハ…。ただし、ダブルラリアットには手を出すと危険だぞ。

必勝秘伝 近づけさえしなければカモ



↑ヨガファイヤーで跳ばせてしゃがみ強パンチで返すのはいいとして…。

敵を崩していくために

もちろんヨガファイヤーで何らかのアクションをさせ、手足でちょっかいを出そう。

ダブルラリアットには細心の注意を

ヨガファイヤーを跳び越えてきたら、逃げパンチかしゃがみパンチですべて返せるが、問題はハイスピードラリアット。これを確実に返せる技は、立ち弱チョップとヨガフレイムぐらいのもので、あとはすべて信用できない。かなり度胸が必要だぞ。

↑ヨガファイヤーにH・S・D・Lを出してきた時が恐怖。

↑ハイキックだと相討ちになることが非常に多い。

↑でもまあ近づかれた時も、起き上がりに逃げパンチを出せばオーケー。

↑立ち中パンチやハイキックなどで追い払って、またファイヤーだ。

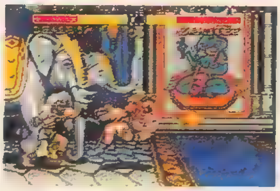
DEAD POINT
やっぱりH・S・D・Lへのハイキック

どうもH・S・D・Lが大パワーアップしたらしい。立ち弱チョップかヨガフレイムでないと100%は返せない。相討ちするとこっちだけ転んでしまうし…!!

↑ヨガフレイムをすぐに出せるように修行すべし。弱がいいね。

GAMBLING ROOM
跳び込みザンギに立ち弱チョップを!!

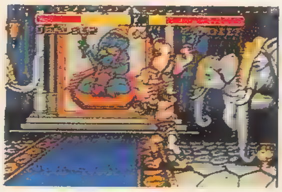
ヨガファイヤーを跳び越えたザンギに、立ち弱チョップを当てて弾きとばしてしまおう。このチョップは手の部分が無敵なので、技によってはいい返し技だ。



↑なんたってH・S・D・Lも返せるし、S頭突きとかローリングも…。

ピヨらせたらコレ
もちろん、投げ! 近づかせたくないしね

ザンギもご多聞に漏れず、ヨガスルーで遠くに放り投げて、ヨガファイヤーでガードダメージを与えるべし。しかしそのあとはまた、読み合いであるが…。



↑怖いよ〜。おまえなんかあっちへ行けよオ〜。

NORMAL MODE
ハイスピードラリアットがないので楽勝です

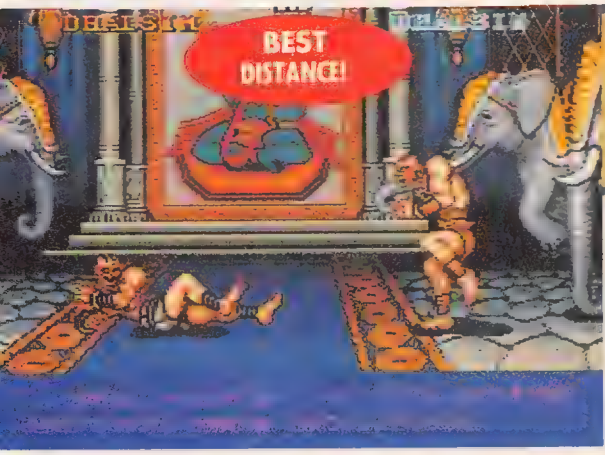
ノーマルラリアットは、しゃがみ技ならなんでも返せるので、ヨガファイヤーだけで十分恐怖を与えられるぞ。ただしスライディングはあまり使わないこと。

↑ヨガファイヤーをノーマルラリアットでよけても、全然意味なし…。

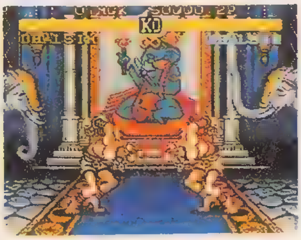
PERFECT通信 スーファミスペシャルとでもいうべきハイスピードラリアットの強さにより、両者の闘いはおもしろさアップ! でもしょせんリーチの差と飛び道具の有無が出てきて、なかなか勝てないと思うよ、ザンギは。

VS DHALSIM

世にも奇妙な同キャラ対戦！　どちらが勝つかよくわからないぞ



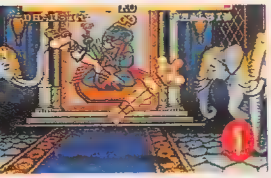
ロードリルをマスターすればもう一流



先手必勝▶先制攻撃

スタート直後に何をすればいいか…なんて問いに答えはない。スライディングでもしゃがみパンチでも、立ちハイキックでも逃げパンチでも、ロードリルでもローヘッドでも、ヨガファイヤーでもヨガテレポでもガードでも…（以下略）。

必勝秘伝 ロードリルは一応使えるぞ!!



↑ドリル合戦だ〜　高い方が勝つぞ！　でも高すぎるとガードされる。

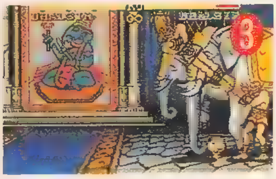
敵を崩していくために

あえて書くほどのことはないが、ロードリルで適当に突っ込む戦法が一番強いぞ。

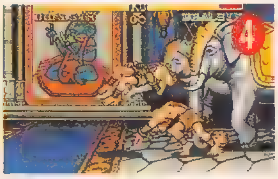
ロードリルをムリヤリ当てよう

一応、ロードリルは低めの技にすべて勝てるので、敵よりも高い位置で必ず出すようにすれば、勝てる。しかしキャラの当たり判定や技の強さが同じ対戦だけに、そうすべてうまくいくとは限らない。激しい闘いの中にも鋭い読みと反応を混じえていくしかないぞ。

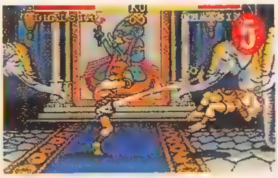
↑ズームパンチにもロードリル。ドリルの方が強いぞ。



↑立ちガードしてる敵に、高めにドリルを当ててしまうと…。



↑当然、喰らい投げされる。これはお互いにいえることだ。



↑ドリルをやろうとしているところにハイキック、という手も一応ある。

DEAD POINT
ヨガファイヤー時以外はズームパンチは禁物

ズームパンチで返せるのは敵のハイキックやスライディングぐらい。狙った時以外は出さないように。スライディングも同様、滅多に当てられないぞ。

GAMBLING ROOM
ヨガファイヤーは素直にガードなどしない！

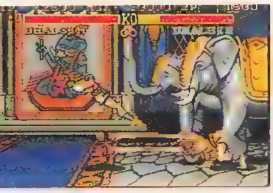
ヨガファイヤーをスライディングで抜けてくる瞬間に、先読みでズームパンチを出してみよう。成功すれば、両方ともヒットしてピヨらせれるかも。

ピヨらせたらコレ
『ノーマルモード』ならヨガスマッシュだが…

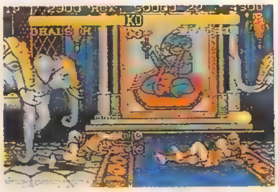
投げてヨガファイヤーを重ねる。遠くでヨガファイヤーを撃ってからヨガテレポで後ろに回って背中から攻撃するという、超常現象にチャレンジするもよし。

NORMAL MODE
ヨガテレポはこの対戦では意味がない

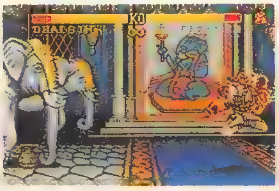
基本的に同じだが、ヨガスマッシュのあとにジャンプ中攻撃（そのまま移植してあるのだ）を入れられるので、喰らい投げはヨガスマッシュにしておこう。



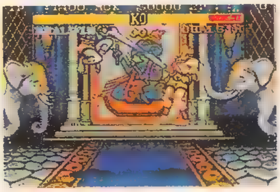
↑あいてて…。ロードリルはマジで強いぞ。



↑リーチの一番長いズームパンチを利用した先読みダブル。



↑ヨガファイヤーの硬直が短ければ前後から攻撃できたのに…。

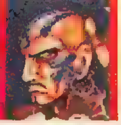


↑せっかん後バックジャンプし、タイミングよく空中攻撃する。

PERFECT通信

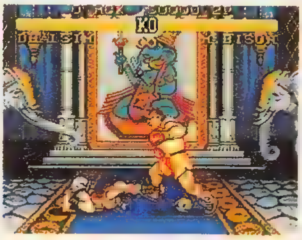
激しい血みどろの肉弾戦になる同キャラ対戦。ダルシムばっかり修行しているヨガマスターでも、初心者に負けることがあるから不思議だ。とりあえずロードリルをうまく使えれば、いいセンいけるのは確実だぞ。

DHALSIM VS BISON



2秒でピヨらされる相手だけに、注意して闘いたい!!

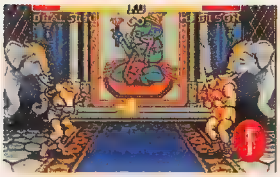
ターンパンチはビビら
ず返してやるつもりで



先手必勝▶先制攻撃

いきなりターンパンチを出してく
る可能性アリ。とりあえず安全なし
ゃがみ中パンチを出して、動きを封
じるべし。しゃがみパンチは跳び/
ンチやしゃがみ中キック（キックで
はないが、中キックボタンで出る技
ぐらいにしか返されないので安全だ。

必勝秘伝 ヨガファイヤー&低い技!



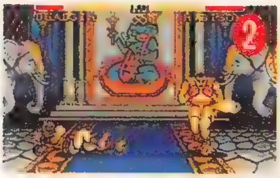
↑中パンチなどで追い払って、ヨガファイヤー。

敵を崩していくために

やはりリターンパンチが一番怖いので、遠く離してヨガファイヤーで跳ばせろ。

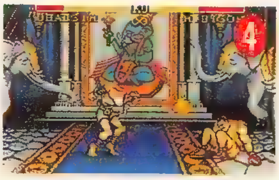
無敵のターンパンチに頼る敵はカモ

ターンパンチは強スライディングやしゃがみパンチで返せるので、ヨガファイヤーを抜けて来られても一応怖くはない。だから逆にターンパンチと見せかけて跳びパンチで来られた方が、ビックリすることもある。跳び込まれたら、ハイキックかスライディングで。

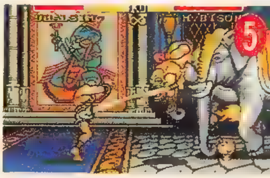


↑ターンパンチを出したのが見えたら、すかさず強スライディング。

↑勝てる。しゃがみ強パンチならヨガファイヤーに届いたりして。



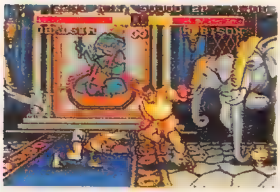
↑転ばせたらまた離れて起き上がりにヨガファイヤー。



↑跳んできたら、中ハイキックで速攻撃ち落としてやる。

DEAD POINT
ズームパンチなどの空振りはかなり危険である

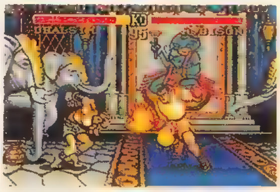
ズームパンチが引っ込むアニメーションの時に、ダッシュストレートを出させるとガードできない。ムダな空振りは絶対避けてヨガファイヤーに徹しよう。



↑ヤ…ヤベェ！　こうなったらよけられない。ピヨったら終わりだぞ。

GAMBLING ROOM
ダッシュ技やターンパンチを読んでフレイム

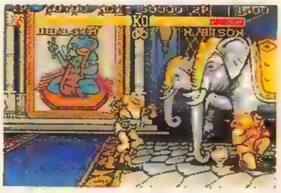
必殺技が来ることを予測したら、ヨガフレイムを出して自分から火中に突っ込ませると気持ちいいぞ。ものすごい読みだけど。相手の心理をよく読んでいこう。



↑ゴォーーッ、ボォーーーッ。ああ気持ちがいい。

ピヨらせたらコレ
もちろんコイツもヨガスルーがベスト

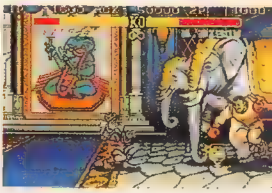
バイソンも遠くに離した方がいい敵だけに（ダルシムにとってはほとんどの場合、そうだが）、ヨガスルー後にヨガファイヤーを重ねるべし。



↑起き上がりの攻撃はジッと耐えるしかないバイソン。

NORMAL MODE
無敵ターンパンチがないといっても…

ヨガファイヤーはよけるか受けるしかないので、精神的にだいぶラク。でもバイソンの跳びパンチは、判定が広く強いので、少し注意して返さないといけないぞ。



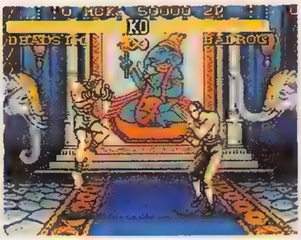
↑実はしゃがみパンチも、跳び強パンチに負けるのだ。

「アッ」という間にピヨらされてしまう対決だけに（ダッシュ技×2とかね）、いい加減な闘い方は絶対に許されない。放っておくと、とめどなく連続で攻撃してくるぞ。的確な返し技をマスターすることが先決だ。

DHALSIM VS BALROG

かなり地獄な対決！　最速キャラと超鈍足キャラだもんな

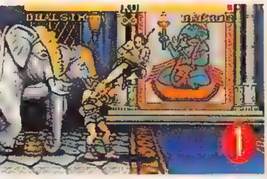
素早い反応をしないと固められて終わり！



先手必勝▶先制攻撃

跳び込んで来られたらどうしようもない。逃げパンチをスタート直後から出すぐらいしかないぞ。意表を突いてヨガテレポートなんか出してウケねらったりして…。とにかく手出しできないほど技の1つ1つが、パワーアップしているからだ！

必勝秘伝 逃げパンチしかねェよ…



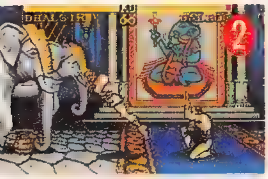
↑ギャー、やめろー！　返し技ないんだよぉー！

敵を崩していくために

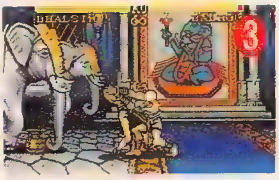
当然、バルログは飛び道具がなく、ヨガファイヤーで多少押すことはできる。

しゃがみパンチさえ強ければ少し…

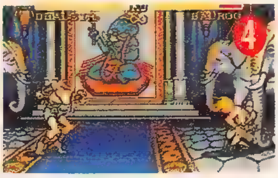
ヨガファイヤーで跳ばせても、逃げパンチやロードリルぐらいしか100%の返し技はない。なんといっても、スライディングとしゃがみパンチが強跳び蹴りに負けてしまうのが超大きい。手出しできないから跳ばせても、たいして意味がないという……。



↑スキあり！　立ってるところにドリルで突っ込め！



↑ところが当たらんのだ。すかして投げてしまえ〜い。



↑起き上がりにファイヤー。こんな時でないと自信持って撃てない。

↑すかさず待ってましたとばかりに、逃げパンチじゃ〜！

DEAD POINT

近距離でのヨガファイヤーは自殺に等しい

余裕のよっちゃんで、跳び蹴りから三段を喰らうのが予想される。絶対にやらないように。もう試合が終わってしまうぞ。ハイ、それまでよってヤツね。

GAMBLING ROOM

バルセロナアタックに逃げ強ハイキック

バルのバルセロナは、少し飛行範囲が狭められたので予測はしやすい。壁を蹴ってきたらその反対方向にジャンプし、強ハイキックを出せばかなりの確率で勝てる。

ピヨらせたらコレ

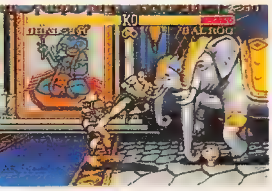
ただ投げてファイヤー…はやめておこう

ヨガスルーで画面の端の方に投げ込み、起き上がりにロードリル→中足払い→ヨガファイヤー→再びロードリル…などと攻めまくる方がいい。

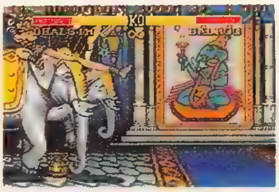
NORMAL MODE

ほとんど変わらないが少し…はマシ？

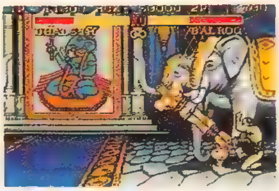
同じである。バル公の跳び蹴りは強いし、スライディングは怖い。処理速度が遅いから、わずかにラクといえるかもしれないが、返し技がなけりゃ地獄。



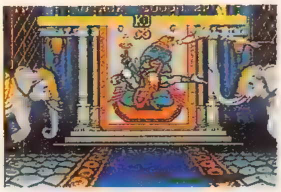
↑これはクソまずい。ヨガファイヤーは跳び越えやすいし。



↑バルセロナは、敵の手前に降りるのが少し甘くなった。



↑一度追い込んだら、死ぬまで攻めまくるのだ。

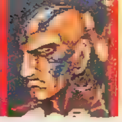


↑ウッキー。バルログ怖いよ。バルセロナアタックも怖いよ。

PERFECT通信

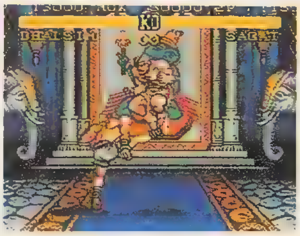
かなり勝負の見えつつある闘いだ。バルログの跳び蹴りがここまでパワーアップしていなければもう少しマシだったろうに。頼みの綱はロードリル攻めによる爪はぎ、すかしヨガスルーなどの強引な小手先技ぐらい。ウーム。

DHALSIM VS SAGAT



本来楽勝のハズの組み合わせだが
スピードが両者を近づけた!

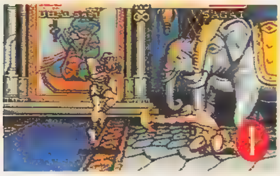
体の構造的には数段優れているダルシム



先手必勝▶先制攻撃

グランドタイガーは、スタート直後に撃ってくることは少ない。それより、タイガークラッシュからのタイガーアッパーカットや跳び蹴りに注意すべし。それにはハイキック(中)を出すといいが、いきなりアッパーカットが来ると殴られるかも。

必勝秘伝 ロードリルはいつでも出せ!



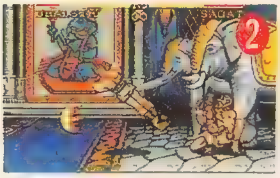
↑ついつい下タイガーに頼りたがるのが、普通のサガット。

敵を崩していくために

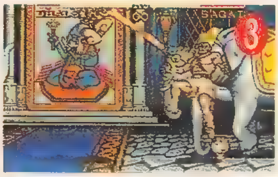
タイガーショットをかわして攻撃し、撃ちたくさせてから火を吐こう。

返し技さえマスターすれば負けない

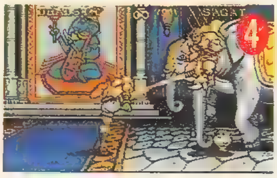
下タイガーにはロードリル、上タイガーは弱スラで接近してズームパンチ。跳び蹴りにはスライディングで問題なし。しゃがみパンチでも返せるが、少し近すぎると体を蹴られてしまうので、出さないように。またアッパーカットはしゃがみパンチには当たらないぞ。



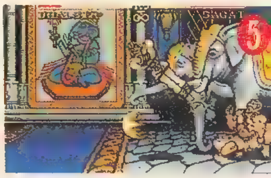
↑ロードリルで刺す。かなり離れてても当たる超広範囲技。



↑跳び込んできた。スライディングやしゃがみパンチ、逃げパンチなど。



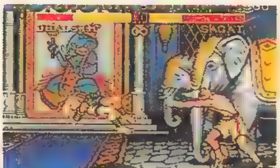
↑撃ち落としてから、タイガークラッシュを予測して中ハイキック。



↑さらに焦って出した下タイガーにロードリル。よくあるパターンだね。

DEAD POINT
強の上タイガーに注意。自分からぶつかるな

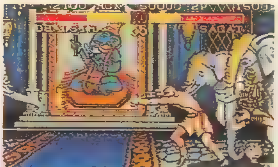
"下タイガーには、すぐ跳んでドリル"という癖がつくと、上タイガーにも反応して跳んでしまうことがある。上タイガーは弱スラからズームパンチである!



↑自分からぶつかりに行ってふっとぶバカ〜。

GAMBLING ROOM
タイガーショットを読んでヨガテレポート

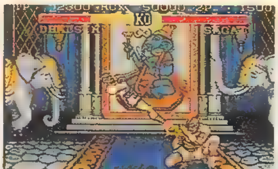
リュウ／ケン、サガットなど飛び道具に頼っていて、なおかつ硬直時間の長いキャラに有効。飛び道具を読んでテレポートして、硬直時間中に投げてしまおう!



↑「あいがあ〜!」「ヨガァ!」と移動し、ポイッとヨガスルー。

ピヨらせたらコレ
ヨガスルーから起き上がりドリル攻撃

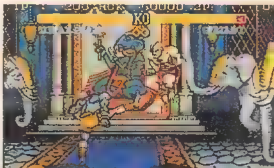
一発投げたあと、ドリルで起き上がりに重なる。するとタイガーアッパーをかなりの確率で封じられるので、そのまま中足払いに移行しよう。



↑起き上がりドリルはクソ強い重ね技だ。前も後ろも同じようなもの。

NORMAL MODE
やる内容は同じ。ただ、反応しやすいぞ

反応しやすいということはつまり、返し技を出すのがラクということ。上タイガーもよけやすいし、全然楽。でもタイガークラッシュは、スキがないので要注意。



↑タイガークラッシュはハイキックやズームパンチで返すのが普通。

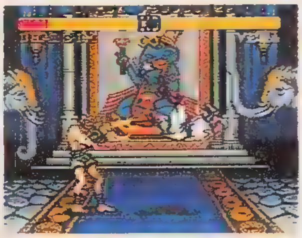
PERFECT通信

ターボスピードには目がついていかない、と嘆くダルシム使いの声が聞こえてきそうだが、それほど難しいとは思えないぞ。アーケードと同じように返し技をビシバシ出していけば、かなり楽に勝てるだろう。

VEGA

ライバルベガ!! 少し辛くなって再登場!!

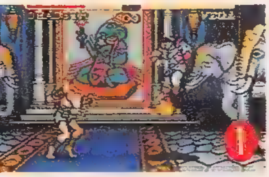
ヘッドプレスの特性を把握していけ!!



先手必勝▶先制攻撃

ダブルニーやサイコが来るのは我慢ならん。まずはガードだ（まずはテレポとかね)。もしヘッドプレスが来たら、この距離ではガードするしかないぞ(『ターボ』のヘッドプレスはホーミング性が高い)。まずは大人になって考えよう。

必勝秘伝 サイコはとりあえず返せない!



↑遠くでヨガファイヤーを出して、ヘッドプレスを誘発させる!!

敵を崩していくために

ヨガファイヤーを撃っても跳び込んでくるのではなく、ヘッドプレスが来るぅ〜。

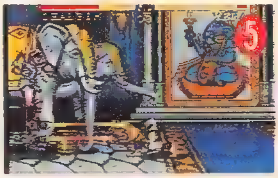
ダブルニーは少し止めやすいが…

ヨガファイヤーを撃ってもいいから、なんとかしてダルシムが立ってる状態でヘッドプレスを出させて、しゃがんですかす。そして後ろからハイキックで押しまくり、ピンチになったら引く、そんな感じでチョコチョコやらないとダメである。

↑跳んできたら、しゃがんで上を通り抜けさせる。近いとできない。

↑後ろからハイキックを当てて弾く。ベガとしてはけっこうムカつく攻め。

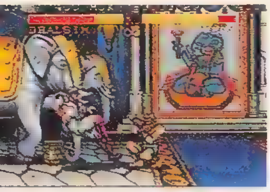
↑ヨガファイヤーを重ねて、さらにヨガファイヤーで押す。



↑ヘッドプレスを出さずによけたりしたら、ズームパンチじゃ〜!!

DEAD POINT
ダブルニープレス
が始まったら少し抑えろ

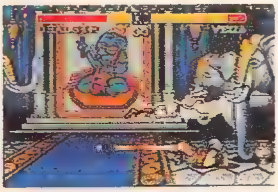
立ち弱チョップを出しておくとダブルニーは一応防げるが、そうでない時は二段喰らってしまったりするので、あまり返さないようにした方が…。



↑一応、ダブルニーからの投げハメは返せるけどね。

GAMBLING ROOM
サイコクラッシャ
ーをスライディングで!

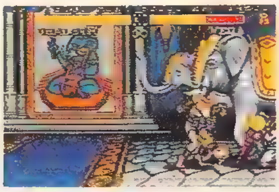
サイコ（強）の下をスライディングで抜けられるぞ。また、しゃがみ強パンチでもできる。よけたら後ろからズームパンチを当てるつもりで。



↑出てくる時間が長いのでできる、異様な避け行為。

ピヨらせたらコレ
画面端に向かって
投げて猛ラッシュだっ!!

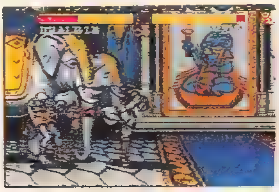
画面端が近い方に投げ込み、すぐにドリルで接近して起き上がりに中足払いヨガファイヤーなどを連発し、逃げられるまで攻め続けるべし。



↑このチャンスを逃がしたら、次はないと思って思い切りやれ!!

NORMAL MODE
基本的には同じだ
が、連続攻撃が怖い!!

『ターボ』より『ノーマル』のベガの方が、中パンチからの立ち中キックが速いため連続技で喰らってピヨリやすい、ということがいえる（!!）。



↑う〜ん、『ターボ』『ノーマル』でちゃんと差をつけるとは…

PERFECT通信

アーケードでは、読みと特性を知っていれば案外沈められたベガだが、SFC『ターボ』のベガは、ヘッドプレスが少し怖く（スタート直後の間合ぐらいだと必ず踏まれる)、崩すのがなかなか大変。が、勝てないことはないぞ!

ターンパンチをチラつかせて恐怖感を与えろ

先手必勝▶先制攻撃

波動拳を撃ってきたら、スタート前からためておいたターンパンチを当然出してすり抜ける。ただ、スタート前からずっとためているとスリーピボットブローになり、波動拳を抜けにくくなるぞ。また、スキができたら出すのもいい。

必勝秘伝 波動拳はへでもねぇ!!

↑タメながら牽制のジャブ。強足払いを空振りしたのを見たら、すぐに

敵を崩していくために

やはり足払いの空振りにダッシュストレートを当てることが大事。

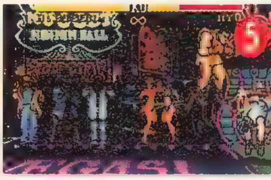
一瞬で敵を攻撃できるダッシュ技!

中・強足払いの空振りに合わせてダッシュストレートを出せば、簡単に殴れる。その間もキックボタン3つでターンパンチをタメて、波動拳を撃ってきたら、即パワー解放すべし。ターンパンチのおかげて、異常に余裕を持って闘えるようになるのだ。

↑ダッシュストレート。すごいスピードだからよけられない。

↑そしてピヨピヨを警戒していると ころへ、ターンパンチをたたき込む。

↑さらにダッシュストレートを連続で出したりして。あっ、ピヨった。


↑こんな感じで十分にリュウやケン、サガットに勝てるぞ。

DEAD POINT
あまり遠くでターンパンチを出さない

画面の端と端とか、離れた位置で波動拳を抜けると、さすがに硬直時間が切れて竜巻や昇龍拳で返されたりするので、そーいう時は縦ジャンプよけなどがいい。

GAMBLING ROOM
波動拳を読んで跳び込み～の連続技だっ!!

波動拳をモロ読みして跳び強パンチで超低めに入れ、ジャンプ中にタメたダッシュストレートを連続で当てる。この強技のコンビネーションでピヨらせれるぞ。

ピヨらせたらコレ
いろいろあるので悩みまくろうぜっ!!

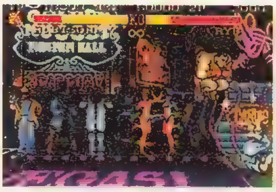
ダッシュアッパー連打の特殊五段もあるが、ここは堅くいくなら跳び強パンチしゃがみジャブ×2→ダッシュストレートでもオーケー。

NORMAL MODE
ターンパンチがないとかなりの辛さである

波動拳を抜けられないだけで一転して地獄。波動拳が速すぎて、止めるのがかなり難しい。弱波動拳を縦ジャンプでよけるのも至難の技。相当苦しい闘いだ。

↑わざとガードして敵に返し技を空振りさせるのもいいぞ。

↑これこそバイソンの最終兵器。一発でピヨ²。さ～て連続技だっ!!


↑しゃがみジャブからリセットでダッシュストレートを出せ!

↑波動拳だけでカタメられてしまうこともあるぞ。

基本的に"待ち"気味でいけばまったく相手にならない。リュウの足払いはバイソンのパンチと相打ちしにくく、しかもバイソンの方がリーチが長いので、足技で勝負しても仕方ない。そのうえ波動拳もターンパンチで返されるのだ…。

VS E.HONDA

スーパー頭突きは怖くないが、百裂張り手は恐怖

百裂にはターンパンチ S頭突きにはジャブ

百裂が来ても、ターンパンチを出せる距離で立ちジャブを連打しながら、本田の技のスキを突いてダッシュストレートを出す。これがベスト。

先手必勝▶先制攻撃

いきなり百裂を出してくる可能性が高いので、とりあえずS頭突きを封じる意味で立ちジャブを連打し、百裂を確認したら、バックジャンプして距離を取るのがいい。百裂張り手に対する返し技は、実は一方的に確実に返せるものは1つもないのだ。

必勝秘伝 百裂には捨て身で突っ込め

↑距離をとって立ちジャブ連打。これでS頭突きは怖くない。

敵を崩していくために

怖い技を警戒しつつ、スキを見てダッシュストレートを当てるように攻めろ！

ダッシュストレートは弱が一番強力

S頭突きは、立ちジャブ連打で完全に封じることができる。撃ち落としたらダッシュストレートを着地に当てるべし。跳び込みはダッシュストレートで完璧。百裂張り手は、跳び込むと喰らい投げされてしまうので、下がってターンパンチを出して相討ちさせるのがいい。

↑跳び込んできたら、速攻でダッシュアッパーを出せばいい。

↑起き上がりには、ターンパンチを重ねてからダッシュストレートで削る。

↑さらに後ろに下がってジャブを連打し、S頭突きに備える。

↑時々ターンパンチなんか出すと効果的。

DEAD POINT

百裂張り手に跳び込むのはちょー危険

百裂は跳び込んで殴ると、バイソンの場合高めになってしまい（ジャンプスピードが遅いため）、喰らい投げされてしまうので、絶対にやってはいけない。

↑これは危険。これでも高すぎるのだ。

GAMBLING ROOM

S頭突きを読んでターンパンチスペシャル！

ターンパンチの無敵の瞬間にS頭突きが突っ込んでくると、当たらずに下に落ちる途中にターンパンチが命中する……というのはAC版。SFC版じゃダメ。

↑アーケード版じゃないから、こんな大技できな〜い。

ピヨらせたらコレ

一応、連続技の入りはいいみたいだけど…

連続技は一応、ほとんどが入るハズ。ここぞとばかりにムチャクチャしてやろう。ターンパンチからのダッシュストレートなんかいいぞ。

↑ピヨってやがる。好き放題決めまくってしまえ。

NORMAL MODE

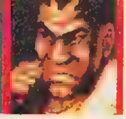
無敵のターンパンチはないが、変わらない

どうせS頭突きは封じることができるので、やることは同じ。跳び込みは確実にダッシュアッパーや立ち中パンチで返し、百裂にはターンパンチだ。

↑遅いから返し技出すのもラクである。

PERFECT通信

バイソンの方が勝っているとも見えるが、実際はそうでもない。遠くから跳び攻撃をすれば相討ちになりやすいし、百裂張り手で押しまくりつつ、ターンパンチが来そうだったら弱S頭突き… なんてやられたらけっこう辛いぞ。



VS BLANKA

待てば圧倒的に有利!! でも、ブランカも待てるぞ

ダッシュ系の技は一瞬で間合をつめることができるので、場所はどこでもいい。一応、ブランカの一番リーチのある強足払いが当たらない位置か。

野性の男に強いのは、やはり野性の男!?

先手必勝▶先制攻撃

とりあえず知っておくべきなのがブランカの電撃には足払いパンチしか返し技がないということ。だからスタート直後に出されると、ダッシュ技などはすべて負けてしまう。そのへんをよく見て先制攻撃を決めるべきである。

必勝秘伝 ローリングは怖くないぞ!!

↑電撃には、足払いパンチしか効かない。突っ込まないように。

敵を崩していくために

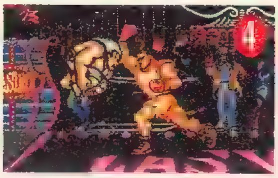
ローリングの存在はほとんど無視していい。一瞬のスキを突いて攻撃だ！

あせるな! じっくり状況を判断せよ

とりあえずローリングはガードしたあとにダッシュ技が入ってしまう(1)ので、チャージさえしておけば何も警戒しなくていい。余裕をもってブランカの技のスキを突き、跳び込んできたらダッシュアッパーだ。ターンパンチも時々使うと効果的。

↑接近する時は跳び強パンチで。タメながら前進するのだ。

↑ローリング！ 前進してきたところに出してくるのが、ブランカの常。



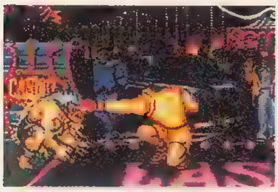
↑しかしダッシュアッパーは、余裕でタメられるのだ、ウキィ。

↑ダウンした上からターンパンチなんか重ねたりして。

DEAD POINT

電撃には注意を!! 返し技は限られているのだ

電撃は当たり判定はそれほど広くないが、出るのが早く、起き上がり時などに出されると意外と引っかかりやすい。返し技は1つ、足払いパンチだけだ。



↑手の先がギリギリ当たるように出さないと、シビれてしまうぞ。

GAMBLING ROOM

ローリングフェイントを自分から誘え!!

ローリングは当てても返されるとなれば、弱や中で着地フェイントをかけたくなるのが人情。そこで、わざとちょうどいい間合に立って誘ってやろう。

↑間合を見切って誘発させ、逆にヘッドボマーをかけてやろう。

ピヨらせたらコレ

ブランカは全キャラ中一番つまらない実験台

通常時の身長が一番低いために、入る連続技が限られてきて今イチつまらない。跳び強パンチ→しゃがみ中パンチ→ダッシュストレートってとこかな?

↑ダッシュアッパーは連続技に入れられないぞ。

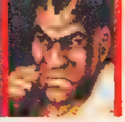
NORMAL MODE

バーチカルローリングの使い道があるだけに

ターボモード以上に楽に闘えるだろう。バーチカルローリングがないからだ。それに遅ければ、急な跳び込みにも反応しやすいのは当然である。

↑でもローリングフェイントはちゃんとあるぞ。

PERFECT通信 新技バーチカルローリングは、立ちジャンプや立ち中アッパーなどで返すのが理想的。他の上方技は相討ちしやすい。ローリングはバイソンの前には無力。跳び込みはすべてダッシュアッパーで落とせる。楽な試合だ。



VS GUILE

ベガと並ぶ超強敵！　コイツの飛び道具はいまだに恐ろしい

ターンパンチに頼ったら大ガモになる

ソニックにターンパンチを出せる距離がいいが、あまり近いとターンパンチは足元が弱くなる。出すなら少し遠めからの方がいいぞ。

先手必勝▶先制攻撃

いきなりソニックを撃ってくることは少ないかも。まずはダッシュ技を警戒して中足払いを出してくることが多そうだ。ここは一瞬待って中足払いの引っこみにダッシュストレートを出す用意をしつつ、ターンパンチもスタンバイだ。

必勝秘伝 でもターンパンチは重要な鍵

ガイルはソニックを撃っても、あまり近づいてはこないぞ。

敵を崩していくために

ソニックを跳び越えても完全に返し技を喰らうだけ。やはりターンパンチだ！

ターンパンチを出すのにいい間合…

近距離では中足払いなどに止められてしまうが、少し離れて1～2のターンパンチでソニックを抜ければ、前方に大きく伸びた手が届いて相討ち、よくて一方的に勝てるかもしれない。跳び込んでいいのは完璧に読んだ時。跳び強パンチをガイルの胴体に当てるべし。

↑そこである程度いい間合で出してみよう。

↑オ～イエ～。ターンパンチの大ダメージは精神的ショックも与えるぞ。

↑こうなったら相討ちでもいいから、ピヨらせることだけを考えろ！

↑よーし、結果オーライ。多少のダメージなんか気にしてられるかっ！

DEAD POINT

ソニックからの空中攻撃は要注意ポイント

ソニックを撃って跳び込んで来た時にターンパンチを出すと、まずダブルダメージは避けられない。ターンパンチは上方向からの攻撃に極端に弱いのだ。

↑よく来るのが、出てる時間の長い中キック。怖いよ～。

GAMBLING ROOM

スタート直後の1勝負!!　なかなか熱いぜ

スタート直後にガイルがソニックを撃った時だけ、ダッシュストレートでソニックを完全に止められる。でもソニック以外だと…。試す価値はあるよね。

↑ソニックは見えても、こうなったら負け。ザマミロ。

ピヨらせたらコレ

ここぞとばかりに積み重なる怨みを晴らせ!

ピヨらせたら、やっぱり五段以上は入れたい。ぜひ、ミスらないように事前にコンピュータ相手に修行しておくこと。そんなに難しくはないぞ。

↑攻め傾向のガイルなら、案外ピヨってくれるものだ。

NORMAL MODE

ターンパンチ無敵がなければ、ただのヒト

地獄である。ハメがない分、ザンギよりも辛いかもしれない。しかし、ピヨらせることだけを夢見て前進あるのみだ。でもくれぐれもピヨらされないようにね。

↑まさに地獄絵図とはこのことだ。ひでぇよ、ガイルぅ～！

PERFECT通信

一部の使いキャラにはボロクソで、他キャラには“待ち（汚ねぇ～！）”で勝ててしまうという、AC『ストII』の本田のような立場にいるキャラだ。個人的に好きだった（ACのダッシュで）のだが、少し強すぎるよ。（どわあふ）

BISON VS KEN

リュウより楽勝!!　竜巻も怖くないし、波動拳の硬直も長いぜ

ターンパンチ&ダッシュ技オンパレード!!

先手必勝▶先制攻撃

ターンパンチで警戒して、波動拳は撃ってこないと見た。まずはケンの強足払いが当たらず、こちらの足払いパンチが当たる位置に立ち、攻めながらスキを見て転ばせる。または、ダッシュストレートをスキを狙って当ててもいいぞ。

必勝秘伝 一瞬の移動攻撃可！だぜ

↑スキを待つ。強足払いで空振りした！　まずはチャンス。

敵を崩していくために

ケンがミスをしたのを見てからでも十分ブン殴れるのだ。崩すのは造作もないぞ。

立ち中パンチだけは修行しよう

とにかく波動拳にはターンパンチ、昇龍拳のミスにはダッシュストレート、足払いも当たりにくい…となれば、残るのは跳み込みだけ。立ち中アッパーを、ケンが跳んできたらすぐ出せるように練習しておくべし。体の下から突き上げるようにすると返されないぞ。

↑ダッシュストレート（弱が一番速く当たり判定が出る）が余裕。

↑さらに微妙な位置で足払いパンチなどが、心理的にかなり有効。

↑転ばせたら接近して、下攻撃をすると見せかけて下ガードさせて……。

↑起き上がりに逃げパ～ンチ！当たり判定が超広い技なのだッ。

DEAD POINT
別にないが、ハメには注意しよう

何をトチ狂ったか、あまりの性能差に怒ってハメてくる奴がいるが、バイソンはつかみ技（ヘッドボマー）も強いのだ。悪虐非道のバイソンさんだい。

↑投げ返しは中パンチがいいですよ、バイソナーの皆様。

GAMBLING ROOM
別にないが、わざわざ波動拳に跳び込もうか

賭けなどしなくても楽勝だが、あえて波動拳を読んで跳び込み、低めに強パンチ→ダッシュアッパー（なんとチャージができる）でピヨらせてやろうじゃん。

↑アーケードのダッシュでは非常に重宝した、かつての一発芸。

ピヨらせたらコレ
別になんでもいいが、トコトン試そう

普通失敗が怖くて試せないような特殊でひねくれた連続技を試すべし。こんな弱い奴にはなんの遠慮もいらん!!　好き放題暴れてやろう。

↑四段…五段、なんでも来い。言っとくけどマジな話、ケンなら楽勝。

NORMAL MODE
それでもやっぱりこっちの方が強いぞっ!!

ターンパンチはないが、立ち強ストレートや足払いパンチなどで十分波動拳を撃てなくさせられる。ダッシュ技も強力だし、やっぱり勝てるのだ。

↑強波動を画面端で連打されると少し怖いけど、相討ちすればOKだし

PERFECT通信

ケンファンのみんなには悪いが、実際、ターンパンチとダッシュ技だけでもケンは倒せる。必殺技の強さがあまりにも違い過ぎる。パッド対ジョイスティックなら、まだケンにも分はあろうが…『ターボ』バイソンは強いのだ。

BISON VS CHUN-LI

意外にイヤな敵！　クリーンに倒そうとは考えないように!!

百裂脚が来たらすぐ跳び込めて、中足払いも踏み込まないと当てられないような微妙な空間を開けるという感じ。ダッシュ技は常にタメておくべし。

素早い動きには、無理矢理技を当ててしまえ

先手必勝▶先制攻撃

中足払いを出されるとダッシュ技は止められてしまうので、一瞬待って空振りを狙った方がいい。また、いきなり百裂脚できたら、すぐ跳び込んでなるべく低めに強パンチといきたい。あまり高すぎると喰らい投げされてしまうぞ。

必勝秘伝 技のスキ間に殴り込め!!

↑うむう〜、中足払いを連打されるとダッシュ技は当てられない…。

敵を崩していくために

春麗の技はどれも速いので、スキを突いて攻撃するとはいってもガードされるぞ！

豪快にならざるを得ないかな…？

技と技のスキが少ないので、相討ち覚悟で攻める必要あり。少し離れてターンパンチを出せば、足払いが出てても殴れる。また、百裂脚が始まったらすぐに跳び込んで強パンチ。着地後に喰らい投げされる心配は、なぜか少ない。とにかく中足払いには注意だ。

↑ターンパンチを少し遠めで出して相討ちしてしまえい。

↑焦って跳んできたら、ダッシュアッパーや立ち中パンチだ。

↑一応、跳び込んでパンチダッシュアッパーなどを狙う……オヤッ？

↑SBKは、しゃがみ強アッパーやしゃがみ中パンチなどで落とせるぞ。

DEAD POINT
気功拳からの跳び込み二起脚はなかなか怖い

SFC『ターボ』の気功拳は、AC版より威力が高い。遠くで撃ってから跳び込んできた時にターンパンチなどを出したら、対ガイル戦の時より怖いことが…!!

↑あ〜、こりゃいかんですよ。こーゆー時はガードしかないっスよ。

GAMBLING ROOM
判定の狭い春麗にはこんな感じがいいかも

ヘッドボマーを入れて放した瞬間にキーを敵側に入れておくと、敵の裏側に回り込むことができる。そこで後ろから足払いパンチなどでだましてやろう。

↑これの応用でかなりムチャクチャなだまし攻撃ができる。面白ォ〜い。

ピヨらせたらコレ
顔の当たり判定が広くなったおかげでグー！

ACでは入らなかったパンチ→しゃがみジャブ→立ちジャブ→ダッシュストレートや、ダブルダッシュアッパー系の連続技が入るので、いろいろやってみよう。

↑バイソンの連続技は豪快極まりない。バ〜ン、バ〜ンと気持ちいい！

NORMAL MODE
気功拳をターンパンチで抜ける必要もなし

多少、春麗の動きが見切りやすくなるのでラク。気功拳もないので無敵のターンパンチも必要ないし。バイソンにとっては、こっちの方がラクだね。

↑ガンガン行けっ！　容赦するな！ブチ殺せっ！　でも油断は禁物。

PERFECT通信

中足払いを連打されると（百裂脚ではなく、リズムよく中足払いを連打）、ダッシュ技は無力化されてしまうため、なかなかまともにダメージを与えるのは難しいが、スキを突いてうまく技をぶつけていけばちゃんと闘えるのでグー。

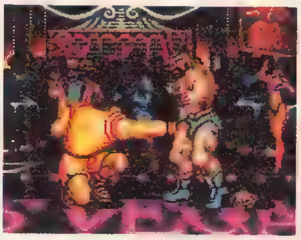
BISON

VS ZANGIEF

バカらしいほど苦戦する超天敵！
ダブルラリアットだけに…

実際、ダッシュ技で突っ込んでもガードされるか、ダブラリで返されるだけ。悲しいほどキャラの力を殺せる組み合わせなのだ……。ちっきしょう！

ダッシュ技&ターンパンチはほとんど出すな



先手必勝▶先制攻撃

ザンギはスタート直後にダブラリでこちらの必殺技（3種類すべて！）を封じてくるか、ダッシュ技を転ばせようとして強足払いを出してくることがほとんどだろう。だから、それを見越して足払いパンチをうまく当てるよう、狙いを定めよう。

必勝秘伝 無謀な必殺技、火事のもと

↑ザンギはダブラリで間合を開けてくる。引っかからずに転ばせろ！

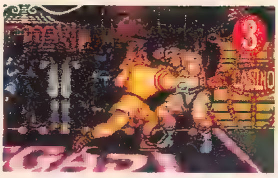
敵を崩していくために

必殺技には頼るな。全然通用しない技より、堅い守りの体勢でいこう。

ダブラリを足払いパンチで転ばせる

ザンギはダブラリでこちらの必殺技を封じつつ、あわよくば接近して強足払いを当てるつもりでいるハズ。でもそうはいかない。ダブラリは、足元に足払いパンチを当てれば勝てる(H・S・D・Lは×)。跳び込んできた時は、なるべく早く立ち中パンチを当てること。

↑転ばせたら強パンチを起き上がりに当てる。連続技への布石である。



↑ガードされようがされまいが、ジャブを連打し、ダッシュストレートへ。

↑少し離れたらまた足払いパンチ。ザンギもさすがに動けないぞ。

↑跳び込んできたら速攻で立ち中パンチを当てる。遅いと相討ちになる。

DEAD POINT

ハイスピードダブルラリアットには注意!!

接近されてH・S・D・Lを出されると危険。技をすかされてスクリューを喰らってしまう。こーいう時は、しゃがみ強アッパーを出して止めるしかない。

↑下技を出しても意味なし。吸い込まれてしまうぞ。

GAMBLING ROOM

危険なほど楽しいものさ、遊びというものは

ターンパンチを当てよう。ダブラリの終わり際を狙って出せば、一応当たらんでもない。ガードはされるけど、返そうとして喰らってくれることもあるのでは？

↑当てれば天国、当たれば地獄。非常にリスクの高いお遊びだが…。

ピヨらせたらコレ

非常に当たり判定の広い被連続技の師匠

パンチ→ヒジ→ダッシュアッパー×2→立ち強ストレートや、ターンパンチ→ダッシュストレート→立ち強ストレートなど、夢は広いぞ。

↑当たり判定の広さじゃNo.1のザンギエフ先生。

NORMAL MODE

ハイスピードダブルラリアットの恐怖はない

H・S・D・Lがないとはいえ、苦手中の苦手キャラという点は同じ。スクリューハメも脱け出せないし。つかまらないよう逃げまわるぐらいしかないだろう。

↑ヘッヘッへ、つ〜かま〜えたあ。もう頂き。君の命は1万ボルト。

PERFECT通信

まず必殺技が通用しないことと、スクリューハメの脱出方法がないこと（先行入力で一瞬で出る必殺技がないので、抜けだせない）だけでも十分だろう。完全なキャラ負け。なるべくならこの勝負は避けたいね。

VS DHALSIM

リーチで負けても瞬発力とパワー、ターンパンチで勝て!!

ヨガファイヤーにターンパンチを狙うなんてのはムリ。すぐに追い払われるからだ。間合は近ければ近いほどいいぞ。

相打ちを恐れずガンガン突っ込めっ!!

先手必勝▶先制攻撃

あまりムチャはしてこないと思われる。だが、ダッシュ技を警戒してしゃがみパンチ、もしくは跳び込みを警戒して立ち中キックを出してくる場合が考えられる。ここは思い切ってターンパンチを出してみよう。当たったらラッキーだ。

必勝秘伝 ダッシュストレート中心に!!

↑とにかくスキがあったらすべて突っ込む。ターンパンチもいいぞ。

敵を崩していくために

とにかくダッシュストレートとターンパンチを中心にガンガン行く!! これだ。

技の戻り際のスキを突け!!

警戒して出すしゃがみや立ちパンチが引っ込む瞬間に、ダッシュストレート(遠い時は中が有効)を出すと、追いかけるようにして当たる。また、ヨガファイヤーをターンパンチで抜けたり、当たり判定の異常に広い跳び強パンチで跳び込むなどもいいぞ。

↑離されたら、足払いパンチなどで相討ちを狙うとか…。

↑接近する時は、ダッシュストレートやアッパーがいいのだ。

↑なんとかして連続で攻撃をガードさせる。絶対に離されないぞ！

↑登り強パンチなどの裏技も駆使して、とにかく攻撃あるのみっ!!

DEAD POINT

遠くから撃たれたヨガファイヤーに注意!

ターンパンチで抜けても、強スライディングで転ばされてしまう。これは非常にムナしいので、繰り返して相手にナメられる前に自粛すべし。

↑さすがにスライディングにターンパンチは、当てられないっス。

GAMBLING ROOM

登りパンチを極めるざますっ! バイソン!!

なんとかして接近したら、しゃがみガードするダル公に登り強パンチを当てる。そしてさらに着地後にヘッドボマーまで入れてしまおうという、あさましさだ。

↑パンチを喰らって怒り、着地を投げようとしてくると決まりやすいぞ。

ピヨらせたらコレ

横の当たり判定は見た目より広いぞっ!!

パンチ→立ち弱キック→ダッシュアッパー→しゃがみジャブ→ダッシュアッパー→立ち強ストレート、という強引極まりない素晴らしき連続技の世界。

↑パン、ピシ、パン、ピシ、パン、パア〜ン……長い長〜い呪文である。

NORMAL MODE

ヨガファイヤーはよけるしかないぞっ!!

『ターボモード』以上に相討ち狙いが重要になってくる。なんとかして必殺技を2発入れてピヨらせるまでが勝負だ。はっきりいって、辛い。

↑う〜。少し辛いなあ〜。イヤ、だいぶ辛いか。

PERFECT通信

当たり判定が広いおかげで、画面端などに追いつめればかなり長い間こちらのペースで攻撃を続けられる。しかし、いかにしてその状態に持っていくかだ。ターンパンチが無敵でも、スライディングを出されれば転んでしまうのだ。

VS BISON

まさに力と運のみが存在する世界
実力で運を引き込め!!

多く必殺技を出した方が勝ち!?

先手必勝▶先制攻撃

ダッシュストレートやターンパンチ、立ち強パンチなどのリーチのある技を出したいのが人情。そこを抑えて足払いパンチを出してみよう。案外いい結果になるやも知れぬっ。“これがベスト”という攻めはないのだ。

必勝秘伝 ガンガン攻めまくれ！だ!!

↑立ち強ストレート。かなりものすごいリーチを持つ大技。

敵を崩していくために

押しまくれ。ただし、できるだけ早く押すのでなく、リズムよく、である

返し技を出させないようリズムよく!

ガンガン行くのもいいが、大体はガードされる。それなら、返し技を出すタイミングをうまく封じるように攻撃を出すようにすればいい。敵が誤ったタイミングで返し技を出そうとしても、こちらの攻めに封じられてしまう…。そんな攻めができるようにボクはなりたい。

↑少し間を開けてダッシュストレート。中の方が間をつめられる。

↑立ち中パンチ。これは敵が立ってないと当たらない。

↑連続でダッシュストレート。これは返されない。これで少し間が開く。

↑そこでターンパンチ。返し技を出してきても入力せる。

DEAD POINT
とにかくピヨらないこと。超黄金ショーが…!

ピヨったら終わりに近いといえる。簡単にダッシュアッパーを絡めた鬼のようにイタイ連続攻撃を喰らってしまうぞ。気をつけよう。

GAMBLING ROOM
やっぱりピヨらせるためには少々強引に!

ヘッドボマーのあとに前後ガードがわからないようにくぐり、しゃがみジャブ×3→立ち弱キック→ダッシュアッパーと当てられれば、一気にピヨピヨだ。

ピヨらせたらコレ
やっぱり注意点と同じ、ピストンダッシュ～

跳び強パンチ→立ち弱ヒジ→ダッシュアッパー→からの変化などの基本パターンを使った連続技が簡単かつ超強力。応用編もあるがね。

NORMAL MODE
ターンパンチです かせない! ただそれだけ

無敵のターンパンチを有効に利用しにくい（もちろん、十分使える）だけで、激しさは同じ。でも多少、“返し技”を出すチャンスができるかも。

↑AC版では、“トリプルピストンダッシュアッパー”も見つかった!!

↑始めのしゃがみジャブは、パンチの方が連打がうまくいくぞ。

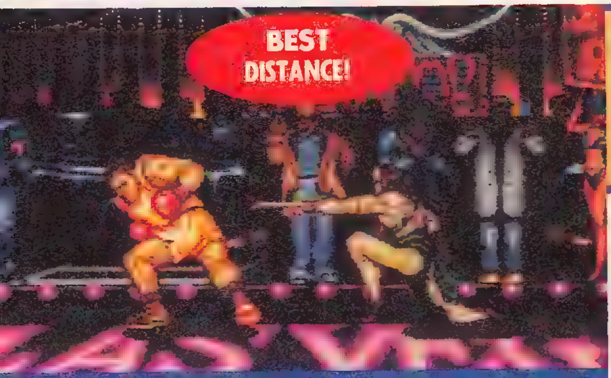
↑強技や必殺技を2発連続で当てれば簡単にピヨるもんだわい。

↑少しダッシュ技が遅く見えますねこれがノーマルモードです。

運の要素も多く含まれる力対力の対決。ダッシュストレートを2回相討ちしても、片方しかピヨらないこともあるし、敵の必殺技を返せたり返せなかったりするなど、運の要素も大きく絡んでくる。そのへんが難しいところだ。

BISON VS BALROG

持ち技からしたら苦手な相手だが、ターンパンチを使えば！　だぞ。



バルログの爪が当たらない位置で、スキを見てダッシュストレートを出しつつ、たまにターンパンチを出すとバルログにとってはイヤだろう。

ターンパンチの恐ろしさを前面に押し出せ！

先手必勝▶先制攻撃

スライディングやしゃがみ爪を出してくることが多いだろう。そこでターンパンチだ。もし跳び込まれたら負けてしまうが、スライディングをすかして殴れば、もう大チャンスだ。なんとしてもピヨらせてやるのだ！

必勝秘伝　長い爪は折れ攻撃力激減だ

↑爪がいきなり怖い。まずは堅くガードしよう。敵は爪を連打している。

敵を崩していくために

爪を折ればリーチはせばまる。そこで必殺技の応酬に切り換え、ピヨ一直線だ

やっぱり相討ちオーケーの力押し！

長い爪でキレイに返そうなんてムリ。相討ちでも、バルログは対ピヨピヨ耐久性が非常に低い（ダルシムもそうだが）ので、十分おつりが来るだろう。跳び込みはダッシュアッパーで返そうなどと考えず、ハメにだけ注意すればいい。いい加減な闘い…かな？

↑爪が届かなくなったら、すかさずターンパンチ。ムリに返すよう期待。

↑相討ちになってもこっちは一向に構わない。

↑すかさずダッシュストレートだ！何としてもピヨらせるのだ!!

↑思い切り接近して、昇り強パンチなんか当てたりして。

DEAD POINT
怖いのはやっぱりイズナ&バルセロナだ

イズナやバルセロナは、画面端でしゃがみアッパーか、画面中央なら引きつけて立ち中アッパー。前後間違えないよう、引きつける。引きつけすぎは危ない。

↑ギリギリで背中に回られたりすると空振りしてしまうことも…(汗)。

GAMBLING ROOM
ムカつくローリングクリスタルフラッシュ!

略してR.C.Fを起き上がりに重ねられて、ムカついた経験を持つ読者の方もいるだろう。この技をムリヤリ投げ返してしまおう。時々本当につかめるのだ！

↑R.C.Fは、地面に着いている時は地上技として扱われるのだ。

ピヨらせたらコレ
ダブルダッシュアッパー五段など…

アーケード版『ダッシュターボ』よりも当たり判定は広い。跳び強パンチしゃがみジャブ→立ち弱ヒジ→ダッシュアッパー→立ち中アッパーの五段とかね。

↑スペインの貴族がボコボコにラッシュかけられてる…。

NORMAL MODE
無敵ターンパンチがないのは少し辛い!!

強引に突っ込む際にターンパンチが無敵でないという事実は、邪魔でしかない。総合的に考えると、スピードが遅くなって不利になるのはバイソンじゃないかな。

↑跳び強パンチ攻撃もけっこう楽に見切られてしまう。

PERFECT通信

強引な闘い方で無理矢理ピヨピヨにする荒っぽい、しかもそれでいて非常にバイソンらしい暴れっぷり…。でもノーマルモードでは、あまりいいところなくやられてしまい勝ち。『ターボ』の恩恵をいただいたバイソンでした。

BISON VS SAGAT

地獄の拷問だった闘いが、ターンパンチのおかげで一転!!

タイガーショットを無力化させたぜッ!

先手必勝▶先制攻撃

サガットは近距離だとハッキリいって動くだけで危ない。すべての技に対して一瞬で返し技を用意できるからだ。だからバックジャンプなど、逃げに回るのではないだろうか。一応、返し技の用意だけはしておこう（ターンパンチ、ダッシュ技）。

必勝秘伝 空振りのスキを狙え!!

↑遠間でグランドタイガーを撃ってきた。ターンパンチはやめて…。

敵を崩していくために

特殊操作の必殺技を持つキャラには独特の呼吸がある。その呼吸を読め！

力の抜けたところに突っ込む!!

サガットは常にタイガーショットやアッパーカットの用意をしていると思って間違いない。そこで少しタイミングをずらし、敵をはぐらかしつつ、気合の抜けたところへダッシュストレートなどを入れよう。なすすべもなく、受けに回らせることも可能だ。

↑縦ジャンプ！ サガットは読みでアッパーカットを出してくる。

↑そこでワンテンポ置いてダッシュストレート。たまらずガード。

↑少し距離を開けて少し待つ。この間が特殊操作キャラには辛い。

↑恐怖でアッパーカットを出してきた。まさに踊らされている彼。

DEAD POINT
逃げジャンプキックには返し技なしッ!!

画面端なら大丈夫だが、画面中央でバックジャンプ蹴りを出されると、ダッシュアッパーでも勝てないので、攻めないように。理由はいろいろあるけど。

↑ダッシュアッパーを出させるのが敵の狙い。でも追いかけたい！

GAMBLING ROOM
ワザワザタイガーショットに跳び込めッ!

リュウ／ケンとやる時のように、飛び道具を完璧に読んだ時は跳び込もう。上タイガーならパンチダッシュアッパー、下ならジャブダッシュストレート三段。

↑しゃがんでると、パンチダッシュアッパーは入らないぞ。

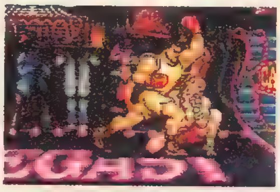
ピヨらせたらコレ
巨大なその体は、連続技にもバッチリ!

ダッシュアッパー系の連続攻撃（跳び強パンチ→立ち弱ヒジ→ダッシュアッパー→立ち中パンチ）などを狙うとよい。よいってことはないが。

↑四天王はみんなピヨ²時間が長いぞ（だから自分もだ！）。

NORMAL MODE
無敵ターンパンチがない! これは痛い!!

下タイガーはよけるしかなくなった。残念なことに、読んで跳び込んでも連続技を入れるのは難しい。やり込めばわかるが、歯がゆい闘いになるぞ。



↑ウォーッ！ 100%読んで跳び込んだのにダッシュアッパーが〜!!

 PERFECT通信

ターンパンチでタイガーショットを抜けられなければ、せっかくのダッシュ技が生かせず、下タイガーをどう処理するか悩みまくるばかりになってしまう。ターンパンチのおかげで、全力でぶつかれるようになったのだ。

BISON VS VEGA

苦手キャラその3！ でもサイコクラッシャーの返し技ができた！

待ちベガにはちょっと正攻法では勝てない

先手必勝▶先制攻撃

立ち強ストレートを出して、ベガの跳び技を封じよう。サイコクラッシャーやジャンプには勝てて、ダブルニープレスは相討ち。スライディングは負けてしまうぞ。いきなりガードで受け身に回っていては、勝ちは望めないぞ。

必勝秘伝 できるだけ攻めること!

↑スキを見てターンパンチ！ ベガは堅くガード。

敵を崩していくために

こちらが技をガンガン出しても、いずれは離れてしまう。その時がピンチだ。

気合でがんばれば勝てるぞっ!!

ダッシュ技やターンパンチなどでラッシュをかけると、ベガは返し技がなくガードするしかなくなる。離れたら、タメを行ないながら立ち弱パンチを連打。これでなんとサイコクラッシャーは封じられるぞ。他の技に集中し、激しくやり合おう。

↑続いてダッシュストレート！ ベガはこれまたガード。

↑さあどうするバイソン。またターンパンチか？ あ、ダブルニーだ。

↑ターンパンチは、ダブルニーに負けてしまう。

↑ダブルニープレス後、バックジャンプにダッシュアッパーだ～！

DEAD POINT
ダブルニープレス のあと、どうするか??

ダブルニーのあとに足技を出してくるのか、投げハメでくるのか、はたまたバックジャンプしてしまうのか…？ そこは君の読みがモノを言う。

↑逃げジャンプにダッシュアッパーを出すと、ベガは蹴りを出してくるぞ。

GAMBLING ROOM
ダッシュアッパー フェイントヘッドボマー

ダッシュアッパーがしゃがんでいる敵には当たらないことを利用して、すかしてヘッドボマーをかけてしまおう。コイツは強力かつ幅広い用途を持つぞ。

↑跳びパンチからやると非常に返しにくいぞ。

ピヨらせたらコレ
体の判定は広い彼である。ボコベキにしろ!

跳び強パンチ→しゃがみジャブ→立ち弱ヒジ→ダッシュアッパー→ダッシュアッパーすかし→ヘッドボマーという、強欲な攻めはどうだろうか。

↑すかしを計算して連続技を入れるなんて、グローバルざます。

NORMAL MODE
ノーマルモードでも同じく、いい勝負だ!

サイコとダブルニーを立ちジャブである程度封じられるため、お互いそれほど気軽に攻め込めなくなっている。勝負らしくてオモシロイぞ！

↑やっぱりサイコを返せるのだ。でも連打が遅いと……。

PERFECT通信

「ターボ」のための調整により、アーケードではほとんど終わっていたこの組み合わせが非常にバランスよくなった(ただもう少しジャブの連打スピードが速ければ……)。卑怯に待つ、という行為ができないのはいいことだよ。

BALROG VS RYU

体の動きの速さじゃ敵ではないが、イヤな技がいくつかある!!

昇龍拳よりも波動拳、竜巻が怖い!!

先手必勝▶先制攻撃

いきなり強波動拳や竜巻を出してくるのが普通だろう。ここはとりあえず、いつでもジャンプして蹴れるようにしておこう。リュウの必殺技は、鈍重な昇龍拳以外は非常に怖いのだ。いい加減にやろうとしたら必ず追いつめられるぞ。

必勝秘伝 スキを突くことだけを考えろ

↑手足がギリギリ届く間合でウロウロ…。

敵を崩していくために

自分から技を出してもムダ。みんなガードされるし、一瞬で形勢逆転されてしまう。

素早いバルログを生かして使え!!

竜巻は、下で爪などを空振りすると、その引くアニメ中に蹴られたりするので、手出しは禁物。着地点にスライディングとか投げを狙うぐらいが関の山だろう。波動拳は跳び込めば三段が入るが、強だと異常によけづらいので、神経をとぎすませて反応しよう。

↑強足払いを空振りなんかしたら、当然強爪（しゃがみがリーチ長し）。

↑波動拳を撃ってきたら、遠い時は連続技でなくてもいい。

↑追い込まれると、竜巻を出して脱出しようとすることも多い。

↑読めたから蹴れたけど、ボーッとしてると蹴られて形勢逆転されるぞ。

DEAD POINT
竜巻からの投げには要注意。恐怖技です

竜巻からの投げは、返すのが非常に難しい。着地を投げ返そうとしても、少しでもタイミングをミスると爪が出てしまい、投げられてしまう。

GAMBLING ROOM
空中竜巻を空中投げしてしまおう

バルログの“スターダストドロップ”は、敵の下から投げる技なので、空中竜巻も投げることができる。決まると、なかなか気持ち悪いぞ。

ピヨらせたらコレ
画面端ならリセット強ローリングだが…!?

画面端じゃない時は、素直に投げてしまった方がダメージを与えられる。しかしただの投げではつまらないので、せめてイズナドロップで決めてやろう。

NORMAL MODE
空中竜巻がないのはいいことだ

リュウの跳び込みに対して縦ジャンプ蹴りなどで返そうという時に、空中竜巻が来る心配がないのは、精神的にラク。遅いから反応も楽だし。

↑着地が無敵の竜巻だけに、なかなかやっかい。

↑実戦でもこーいうことはよくあるぞ。

↑投げとイズナ、どっちが有効なのやら…？

↑敵の技にも反応しやすいしね、ガツッ。

PERFECT通信

竜巻と波動拳に対して素早い反応ができるのであれば勝てる。しかし跳び蹴りやパンチなどもなかなか怖いし、バルログは非常にピヨらされやすいので、ダメージを連続で喰らった時は、少し守りに入ろう。

BALROG VS E.HONDA

意外に苦手な敵!! スーパー頭突きの返し技はない

スピード的には一応、敵ではないが…

先手必勝▶先制攻撃

こちらの跳び込みを警戒して、百裂はまず出してこない。S百貫は目の前で出さないと意味ないし（反動が大きすぎる）。おそらく、少し様子を見てからS頭突きを出してくる。とりあえずバックジャンプでよける用意か、イズナでも狙ってみよう。

必勝秘伝 タメ時は接近しない方が…

↑しゃがんでる時は、接近しない方がいい。

敵を崩していくために

タメてない時に攻撃するようにすること。そうでないと簡単に返されるぞ。

一番怖いのが強スーパー頭突きだ

とりあえず本田がタメながらしゃがんでいる時は、何もしない方がいい。必ずS技を出してくる。なんとかして動かしたら、スピード差を生かして跳び蹴り、スライディングなどを組み合わせてやろう。でも押し続けるとまたS技を出されてしまうぞ。

↑歩かせたらスライディングを遠くから出すようにして攻撃。

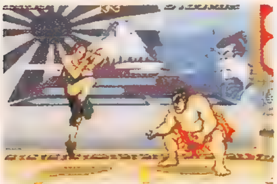
↑遠くから弱のR.C.F（ローリングクリスタルフラッシュ）を出す。

↑これは非常に有効。R.C.Fの爪の部分を当てるのだ。

↑S頭突きを待ち、すかさずバックジャンプでよけて着地後、投げる！

DEAD POINT
イズナドロップは狙わない方がいいぞ

『ターボ』のイズナは少し自由度が減り、敵の手前に降りてフェイントをかけるのが難しいぞ。どうしても敵のそばに降りてしまうのだ。ガクッ！



↑思い切りキーを手前に入れても、絶対にここより後ろには降りられない。

GAMBLING ROOM
目の前でピョン^{2}跳ねるイヤらしい攻め

本田は上からの攻撃を強パンチ（カラタケ割り）で返すしかない（S頭突きがたまってない時）が、大振りなので、ピョン^{2}跳ねると勝手に空振ってくれる。

↑反応の速い本田であるほど、この技は有効。

ピヨらせたらコレ
画面端なら爪からの強 R.C.F →中爪

投げてしまうのがベスト。画面端なら弱爪→強R.C.F→しゃがみ中爪で五〜六段がベスト。投げたあとにR.C.Fを重ねるのは、やめた方がいい…かもしれない。

↑起き上がり弱S頭突きを出されると、返されてしまうし。

NORMAL MODE
スーパー頭突きをよけやすいのは有利!!

恐怖の強スーパー頭突き（まさに“恐頭突き”であるな）を見切ってバックジャンプでよけやすいのが助かるが、キーを激しく動かすとバク転が出るのが辛い。

↑ノーマルモードでは、バックスラッシュは方向キーを後ろに2回入れる。

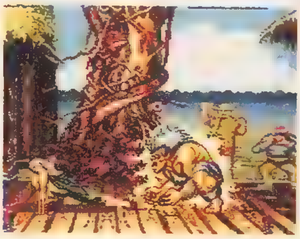
PERFECT通信

とにかく本田は強S頭突きに頼ってくるが、跳び越えて投げまくればビビってあまり出さなくなるぞ。スモウプレスや百貫落としで突っ込んできた場合は、しゃがみ爪などで返さずに、縦ジャンプで蹴りや強スライディングで返そう。

恐怖の敵!! しかしそれなりに状況 改善され、楽しく闘うべし

ローリングは[illegible]
無視。いきなり跳び込まれても、[illegible]キックを出せるような位置で。

ローリングも怖いが、電撃には最大の注意を



先手必勝▶先制攻撃

前述の通り、ローリングをガードされたらヤバイことは敵も承知。スタート直後はやらないだろう。敵のミスを期待して電撃を出してきたら、強スライディング。跳び込んできたら、一歩前に出てしゃがみ、強爪返しを出すのがいいだろう。

必勝秘伝 しゃがみ爪返しを覚えよっ!

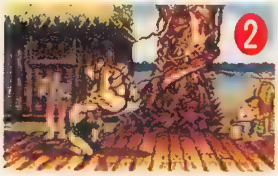
↑スライディングはなかなか当てやすい技。

敵を崩していくために

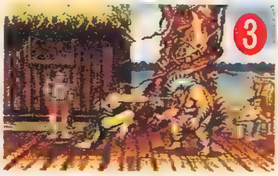
スライディングや、遠くで弱R.C.Fなどを出せば返し技は喰らいにくいぞ。

イズナはやめときましょうね

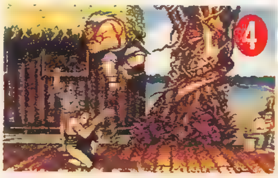
まずはしゃがみ爪返しを覚えよう。敵が跳び込んで来たら敵の着地点あたりに立ち、しゃがみ強爪を少し早めに出す。こうすると自分の当たり判定が影の部分にはなくなり、敵の攻撃を受けないばかりか、こちらの爪は当たってしまうのだ。これをマスターすべしっ!!



↑起き上がりにローリングを出してきたら、落ち着いてガードして。



↑一歩だけ進んでしゃがみ強爪で、ザクッ。

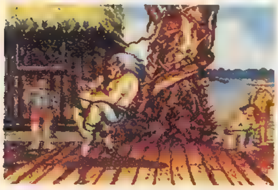


↑跳び込んでくることを予測して、踏み込み、しゃがみ強爪。

↑ザクッ！っと刺さる。ブランカにとっては納得できない。

DEAD POINT
ローリングフェイントには注意!!

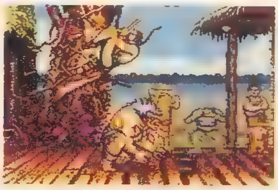
ローリングを当てても返されてしまうとなれば、出しても仕方ない。やっぱり、弱か中ローリングで目の前に着地しての噛みつきフェイントを出してくるだろう。



↑あらかじめ間合を知り、わざと誘発させて逆に投げてしまう手もある。

GAMBLING ROOM
エレクトリックサンダーを投げてしまえ!!

電撃の返し技は、強スライディングに強跳び蹴り、そしてイズナドロップ(！)がある。ブランカの背中から投げるようにすれば意外に決まりやすい。



↑ずっと電撃を出して待っている奴には（友達だろ!?）、コレだ。

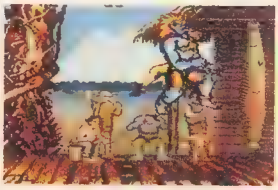
ピヨらせたらコレ
投げてからR.C.Fの爪を重ねてやれ!!

投げて起き上がりにR.C.Fを重ねるべし。ただし起き上がりローリングと相討ちになることが十分考えられるので、爪の部分を当てるようにしよう。

↑爪なら相討ちでもダメージ差で勝てる…と思うし。

NORMAL MODE
バーチカルローリングがなくてちょっとラク

イズナやバルセロナをバーチカルローリングで返されることがないので、多少気が楽。遅いから返し技も出しやすいねぇ。ザクザクっと刺しまくろう。



↑遅いから多少はラクだぞ。読みまくろう。

PERFECT通信

アーケードではブランカの方が全然強かったのだが、SFC版はバルログの攻撃がブランカに当てやすくなり、バランスがかなりよくなった。バルログユーザーにとっては非常にありがたいことだ。

BALROG VS GUILE

互角に近い対決!! お互いに少しパワーダウンしたぞ

中足払いに跳び蹴りが当たる! とな!?

先手必勝▶先制攻撃

ソニックを撃ってきたら、もちろん跳び蹴り。ガイルは返せないぞ。ガードはされるけどね。前進してきたらスライディングなんかいいだろう。もし跳び込んで中蹴りを出してきたら、立ち中爪を当ててしまおう。負けても喰らい投げオーケー。

必勝秘伝 跳び蹴り&スライディングだ!!

↑ソニック! 余裕で跳び込める。ガードをされても、攻撃できる。

敵を崩していくために

スキを見つけて跳び込むか、サマーを撃たせるべくフェイントをカマす、って感じだ。

バルセロナは絶対やるなッ!!

ソニックに跳び込む時の読み。もし中足払いを出してくると読んだら、着地寸前まで引きつけて強跳び蹴り。なんとガイルの中足払いを蹴れるのだ。だから、怖いのはソニックから跳び蹴りをやってくるガイルだ。そういう余裕をガイルに与えないようにしよう。

↑強足払いは、2発目が通りすぎた直後にスライディングで転ばせる。

↑遠くでソニックを撃たれたら、すぐに跳ぶべし。

↑敵がジャンプする余裕がなければ、足払いを出してくる。それを蹴れ!!

↑蹴ったあと接近して、ピタッと止まる。ピピってサマーを出すかもよ。

DEAD POINT
バルセロナ&イズナはほとんど意味なし

前述のように、バルセロナは敵の後ろ側に行かないと超危険。でも対ガイルだと、跳び強パンチで簡単に落とされてしまう傾向が強い。

↑スパーン! とやられる。ガイル強パンチは上下に判定が広い。

GAMBLING ROOM
接近してサマーソルトを跳び越えちまえ!!

ガイルが中足払いなどを空振りしたら、走り込んでガイルを跳び越えるようにジャンプ! これに反応してサマーを出してきたら、ラッキー。

↑こうなったら後ろからスライディング。空中投げも狙いたいなあ。

ピヨらせたらコレ
弱爪→強R.C.Fでいてこましたれ!!

ガイルは意外と当たり判定が広いから、爪リセットR.C.F連続技を狙ってみてはどうだろう。面倒で怖いなら、投げちゃってかまわないけど。

↑ザクバァンバァンバァンザクザク、と六段攻撃が入ればベスト。

NORMAL MODE
勝手にバックスラッシュが出ないから楽!

ソニックを立って待つ時、ノーマルモードだと左右に微妙に動く時に勝手にバックスラッシュが出たりして、なかなかイライラしていいぞ。

↑ゲ〜、勝手に出た。コレはヤバイよオ…。

PERFECT通信

お互いに少し弱くなって、かなりいい勝負ができるだろう。ガイルはバルログに押されはするだろうが、ガードはできるし、バルログはガイルに跳ばされはするが、足元を蹴られることはない。

リュウよりはずっとラク!! 落ちついて返し技を完璧に近く!

跳び込みの返し方が重要になってくる!!

先手必勝▶先制攻撃

いきなり昇龍拳、という奴は少ないだろうが、一応警戒する。波動拳なら跳び込み、跳び込んできたら縦ジャンプ強キックや、潜り込んでしゃがみ強爪で返す。ケンの跳び強パンチは異常に強いので、勝負すると負けてしまうのだ。

必勝秘伝 跳び込みへの返し技を!!

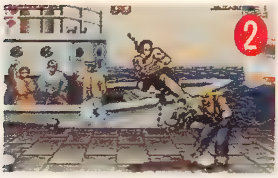
↑ウロウロと動き、敵の空振りを誘う。

敵を崩していくために

やっぱりスキを突いてスライディング、跳び蹴りなどを返されぬように出せ!

昇龍拳が速いので少し注意すべし!

波動拳はスキだらけで余裕で跳び込めるので、ケンもなかなか撃ってこない。だから波動拳を待つよりも、直接スキを突いて投げにいくとか、跳び技を返す方が大事だ。リーチ的にも全然こちらが上なので、あまり近づきすぎないようにした方がいいぞ。



↑波動拳は速攻で跳び込んで三段を狙う。

↑ピヨらなかったら、また少し距離をとるべし。

↑跳び込んできたりしたら、敵が蹴りを出す前に…。

↑先に跳び蹴りで撃ち落としたりなんかする手も、ちゃんと有効だ。

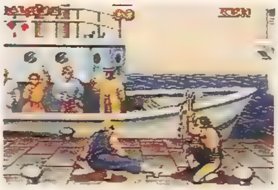
DEAD POINT
空中竜巻からの昇龍拳は極悪技

ボーッと見て着地を投げようとしたりすると、異常に速い着地昇龍に負けることが多い。バルログのしゃがみ弱、中爪は、至近距離の敵に当たらないのだ。

↑空中竜巻には、早めにスライディングを出して重ねるとかね。

GAMBLING ROOM
ケンに空中投げをブチかましてしまおう!!

ケンの足払いが届かない位置で待ち、ケンがジャンプする瞬間に、こちらも跳びついて中パンチでスターダストドロップを掛けてしまおう。エライ驚くぞ。



↑春麗の必殺技を応用した、強引極まりない行為に備えるの図。

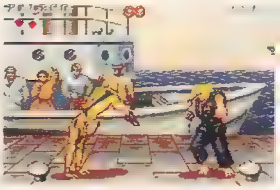
ピヨらせたらコレ
爪R.C.Fが入ると思うが確実ではない

R.C.Fは、当たり判定が出ただけ敵に当たるというわけでもないので、連続技としては100%の計算に入れられない。が、やっぱり成功したら嬉しいよな。

↑バァンバァン……と回り続けてホコリまみれになる貴公子。

NORMAL MODE
空中竜巻がないので一層倒しやすい

跳び蹴りからの空中竜巻とか、空中竜巻からの昇龍拳の如き引っかかりやすい技がなくなるので、読みがかなりラクになる。バックスラッシュには注意。



↑余裕で見切れて安全。『ターボ』でもスピードゼロなら同じようなもん。

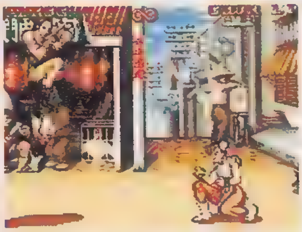
PERFECT通信

正確な返し技さえバッチリ出せれば、全然バルログの方が強い。ただ跳び蹴りの返しがターボ速度だと、ものすごく難しいため、いい加減にやっていると簡単にピヨピヨにされてしまう。バルログは対ピヨピヨ耐久性が低いのだ。

BALROG VS CHUN-LI

攻撃判定のかたまり、春麗に勝つのは少し苦しいぞ!

気功拳は期待するな! 空中SBKは放っとけ!



先手必勝▶先制攻撃

百裂が来ることはまずない。跳び込めば余裕で三段が入る。やっぱり中足払いとか元キック、バックジャンプで逃げるなどが多いだろう。スライディングの用意でもして待っているべし!! ってとこだ。跳び蹴りでもいいと思うぞ。

必勝秘伝 跳び込む春麗には注意すべし

↑跳び蹴りの当たる位置をウロついてスキをうかがう。

敵を崩していくために

単純に跳び攻撃でも十分の攻撃だが、ひとたび受けに回ったときが問題になるぞ。

しゃがみ爪返しをマスターすべし!!

攻撃面は跳び蹴りやスライディング中心でいいのだが、跳び込まれた時が少し弱い。ぜひともしゃがみ爪返しをマスターしてから試合に臨んで欲しい。ただ、踏みつけは返せないので、もし踏まれたら後ろから跳び蹴りやスターダストドロップを当てよう。

↑跳び込まれたらしゃがみ爪を少し早めに出し返す。

↑踏まれた時は後ろから跳び蹴りじゃい!! さらにタメておいて…。

↑着地に弱爪→強R.C.Fを当てて体力を削るべし。

↑さらにスライディング! 春麗もいい加減イヤになる攻めだ。

DEAD POINT
春麗の跳び蹴りを少し遠くでガードすると

着地後に百裂で削られてしまう。少し遠くに着地するために、投げられないのだ。ヘタするとずっとこの攻めを喰らう恐れがあるので、注意しよう。

↑百裂脚のガードダメージはそれほどでもないが、爪が心配だ。

GAMBLING ROOM
跳び込んできたら前進して高めでガードしよう

バルログやサガットは身長が高いので、かなり高い位置でガードすると、着地頃にガードがとけて投げ返すことができるのだ。これぞガード投げだ。

↑または「喰らわない投げ」とか…。この手はデカキャラしかできない。

ピヨらせたらコレ
投げて弱爪から強R.C.Fを重ねるべしっ

起き上がりにスピニングを出されても、弱爪を連打すれば落とせるので問題なし。再び弱爪から強のR.C.Fを狙おう! いつかは決まるぞ。

↑いきなりR.C.Fを重ねておくと、起き上がりSBKに負けるかも。

NORMAL MODE
攻撃を入れにくい 空中SBKがないけど…

気功拳と空中スピニングがないってだけでも、まあまあ助かる。しゃがみ爪で跳び攻撃を返しやすいので、練習には非常にぴったりなのである。

↑こっちの攻撃にも反応されやすいけどね。

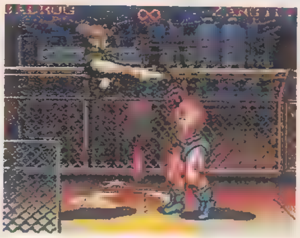
PERFECT通信

百裂で削りまくられていては勝てない。弱の跳び蹴りはすべてしゃがみ爪で返すつもりでいないと、知らない間に体力をドンドン奪われることになる。気功拳は怖くないが、跳び越えていった時に昇り蹴りを喰らうこともある。

BALROG VS ZANGIEF

なかなかイヤな相手に成長した
ンギェフッ!!

ハイスピードダブラリ
の恐怖!!



先手必勝▶先制攻撃

いきなりH・S・D・Lを出してく
可能性あり。しかしフライングボ
イブレスも考えられる。…ここは
両方に対応可の縦ジャンプ強キッ
がいいだろう。H・S・D・Rには、
の上から足を落とす感じでやるこ
遠すぎると当たらないぞ。

必勝秘伝 新生ハイスピードダブラリ

↑いきなり始めやがった。H・S・D・Lには…。

敵を崩していくために
スライディングをギリギリで当たるように出したり、急な跳び蹴りを中心に。

返し技は数限られているぞ!!

H・S・D・Lを確実に返せる技は、跳び蹴りを頭に当てるか、縦ジャンプ蹴り(強が安全)を腕の上から当てる。そしてバルセロナを腕の先に当てる。この3つく
らい。スライディングはガ
ードされるし、しゃがみ
もなぜか殴られたりする。
なんちゅう技だ!!

↑跳び蹴りだ! 高めに当てないと危険。蹴ったらすぐバックジャンプ。

↑跳んできたら、ローズニードルの強ですぐさま撃ち落とす。

↑着地にスライディング。浅く当てないと危険だ。

↑強足払いと相討ちするのは、非常に危険である。

DEAD POINT
イズナ&バルセロナは危険な賭けだ

H・S・D・Lを返せる技ではあるが、ヘッドバットなんか喰らったりしたら超危険。ましてやイズナなんて…敵の動きが読めた時だけにしておこう。

↑H・S・D・Lをイズナドロップで投げるのは……。

GAMBLING ROOM
ダブラリアットを投げてしまう

H・S・D・Lの時に早めにスライディングで接近し、(足元には当たり判定なし)H・S・D・Lが終わった瞬間にこちらが投げてしまおう。こりゃあ、大技だなあ。

↑腕を振る音をよく聞いていればできなくもない。

ピヨらせたらコレ
当然、弱爪強R・C・F→スライディングだ～!

なんだか知らんが、弱爪R・C・Fのあとにしゃがみ爪は入らないが、スライディングが時々入るぞ。一体どうしてだろうか。ぜひやってみよう。

↑ガードされることもあるが、最後にスライディング!

NORMAL MODE
ハイスピードがなければ全然弱いっ!

ノーマルラリアットはス
ライディングで余裕転ばせ
られる。遅いから返し技も
出しやすいことだし。相討
ちばかりやらなきゃ、勝て
るぞ。

↑ヘッヘッヘ。ダブルラリアットなんかスライディングで楽勝さ!

H・S・D・Lひとつのために地獄の恐怖を味わわなければいけない。実際、ツメと腕が相討ちになるとこっちの方が痛いし、ピヨピヨになりやすいから、非常に緊張して技を出さなければいけなくなったわけだ。う～ん、でも…。

BALROG VS DHALSIM

楽といえば楽かもしれないが、マジメにやらなきゃ勝てないぞ!

バルセロナ&イズナはまったく意味なし!

先手必勝▶先制攻撃

まずはスライディングなんかいいかもしれないな。一番スキが少ない技だし。でももしロードリルが来たら蹴られるぞ。堅くしゃがみガードでも悪くないけどな。バルログは速いから。

必勝秘伝 遠く離されてもたいして…ね。

↑ヨガファイヤーを撃たれた。しゃがみ強パンチを狙って…。

敵を崩していくために

ガンガン攻めることだ。そりゃ猪突とはいわないが、結果的には同じだ。

ダル公のパンチなんか怖くない!

ヨガファイヤーで跳ばせて返そうとしてくるダルシムだが、バルログの強跳び蹴りは自分の下にある物なら飛び道具と無敵技以外はほとんど蹴られてしまうため、あまりそのダル攻めは怖くない。そのかわりバルセロナやイズナも軌道が読まれやすくなったぞ!

↑ケリッ!! ヒ…ヒドイ。こんなもんを蹴れるとは『ストII』みたいだ。

↑すかさず接近してさらに跳び込む。ダル、恐怖モノだろう。

↑うやむやのうちにR.C.Fを出し、ガードさせる。

↑スライディングだ! なんたる激しい攻め。

DEAD POINT
バルセロナ&イズナはやめよう

この技の軌道というか移動範囲が狭まった。敵の手前と後ろ側に、影1つ分と少しぐらいの距離しか開けられないのだ。だから出すとすぐ読まれるぞ。

↑ハイ〜。逃げヨガハイキックで、すべて落とされますね。

GAMBLING ROOM
イズナドロップをかけまくれ!

イズナをかけよう。ハイキックを出される前にダルシムの背中側に行ければそれは可能。この程度しか賭け技はないなあー。バルログの技の少なさじゃ。

↑う〜。投げたい! 叩き落としたい!

ピヨらせたらコレ
やっぱり弱爪R·C·F→しゃがみ中爪だっ

ピヨピヨにするのもそれほど難しくはないだろう。ピヨったら、バルログ定番のR·C·F攻めがいいだろう。ザクッ、ザクッと刺してやろうぜ。

↑全部入るかもしれない。入ったらうれしい(当たり前)。

NORMAL MODE
…ターボモードとやることは同じ!

スピードが遅い分、見切りやすいし、跳び蹴りも引き付けやすい。だからターボよりも少し楽? …でもそうは言い切れないなあ。どうだろう?

↑ダルシム側もこちらの動きが見やすいハズ。

PERFECT通信 ダルシムのスライディングやしゃがみパンチに対して、なんと跳び強蹴りが当たってしまうもんだから、なかなかに凄まじい読み合いとなりそうだ。でも、やっぱりダルシムの方がかなり不利か?

BALROG VS BISON

苦手になったといえば苦手!!
ターンパンチは実際、恐怖だよ

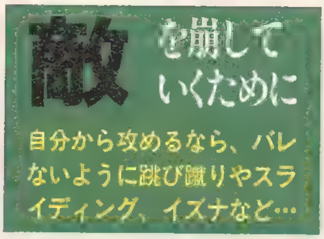
バイソンは相打ちのOKで来る。楽なもの!

先手必勝▶先制攻撃

いきなりターンパンチが来てもおか
しくない。まずはバックジャンプだ。
ダッシュ技などで追いかけてきたら、
強蹴りを出せば大丈夫。着地後にタ
ーンパンチを出してくるのが見えた
ら、速攻スライディングを出す。と
にかく向こうのペースにハマるな！

必勝秘伝 バイソンのサンドバッグとは

↑あまり近づきすぎたくない。いつでもスライディングを出せるように。



敵を崩していくために

自分から攻めるなら、バレないように跳び蹴りやスライディング、イズナなど…

バレセロナ&イズナには弱いぞ!!

イズナ&バルセロナには、バイソンは画面中央付近での確実な返し技がない。バイソンの背中側を攻撃するように出せば、かなり強力な攻めとなる。地上でターンパンチやダッシュ技におびえるよりは上から攻めてった方が、ずっと安全だからなぁ…。

↑タメたままスライディングでターンパンチなどを転ばせて…

↑強のR.C.Fを重ねる。バイソンには起き上がりの返し技がない。

↑最後にしゃがみ弱爪を当てて、バルセロナをリセットで出す！

↑ギリギリ、バイソンの背中に当たるように攻撃するといいぞ。

DEAD POINT
ストライクバック
に注意せよ!!

ダッシュストレートなどを１発喰らったあと、バイソンが接近して昇りパンチを出してくることがあるが、素直に喰らうとピヨったりするぞ！　注意!!

↑バイソンの跳びパンチはものすごく当たり判定が広い。

GAMBLING ROOM
やっぱりダッシュ
技をスライディングで返す

敵プレイヤー（君の友達だね）の呼吸を読み、突っ込んでくるところにスライディング。読みが当たればちゃんと転ばせられる。しかも読みやすいぞ。

↑もちろん、転ばせたら強のR.C.Fを重ねる。コレ常識アルヨ。

ピヨらせたらコレ
横の当たり判定が
広いバイソンに期待して…

弱爪強R.C.Fコンビネーションをブチ喰らわすど。でも起き上がりに返し技がないバイソンだから、投げたあと、強R.C.Fを重ねて削りまくるのもいいか。

↑ガッガッガッガッ…ガッと少しずつではあるが減らしまくるか?

NORMAL MODE
無敵のターンパン
チがないから止めやすい

無敵のために接近されやすかったターンパンチも怖くない。ウラワザの“必殺技なしモード”だったら、絶対に負けないと違う?　ねえ、そう思うでしょ?

↑ザクザクザクっと、爪が刺さる音が響く。

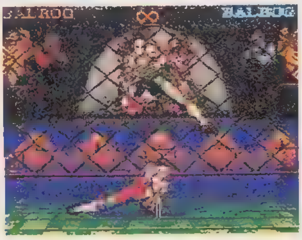
PERFECT通信

あまり高度な闘いにはならない試合だ(バイソンがかかわるとみんなそうかな…?)。とにかくダッシュ技をスライディングで読み、イズナやバレセロナをうまく使い分け、R.C.Fで体力を削る…。そんなとこだね。

BALROG VS BALROG

最速スペイン忍者同士の読み合い&すかしあい!!

スピードを極めた方が勝つぞ!!



先手必勝▶先制攻撃

スライディングはよくない。ここは跳び蹴りでいこう。もしスライディングで下を抜けたら、ジャンプ中にボタンを連打し、着地投げを狙うべし。着地投げは、バルログにとっては必殺技ともいえる強いフェイント技なのだ。

必勝秘伝 相手よりも数段速く動け!!

↑とにかく相手の目をくらます！忍者のように動き…あとは感覚だ！

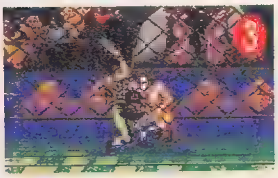
敵を崩していくために

崩すなら、有無をいわさず投げるイズナ狙いだ。お互いにこの技は苦手なのだ！

イズナが読まれたら、バルセロナに!

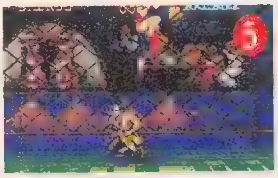
跳び蹴りやスライディングは、ダルシム同キャラ戦のように、先に出した方が勝ち、という世界だ。しかしイズナは一応、下からスターダストドロップをかけることができるので、互角…ではないにしろ、出したもん勝ちとはいえない。あとはスピードの勝負だ。

↑蹴り、足払い、爪、蹴り、すかして投げ、爪、バルセロナ…



↑R.C.F重ねて弱爪、弱R.C.F、スライディング、蹴り、縦ジャンプ…

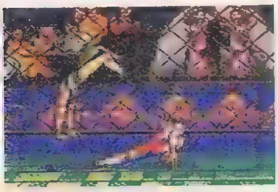
↑バックジャンプ→前ジャンプ、スライディング、イズナ、バルセロナ。



↑蹴り、足払い、蹴り……。もうデタラメに闘うのが正攻法だ。

DEAD POINT
バックスラッシュ
はこの闘いでは危険気味…

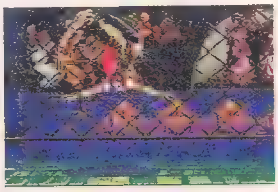
むやみにバックスラッシュ（立って弱中強パンチ）を出すと、この闘いでは余裕で接近されて投げられるか、スライディングで転ばされるぞ。



↑正しい使用法は、右のギャンブルルームをごらん下さい。

GAMBLING ROOM
バックスラッシュ
こう使え!! のコーナー

イズナやバレセロナで敵が突っ込んできた時に、少し早めに出す。すると敵の着地の反動の間に回復できるぞ。回避技としてはあまり使う例が少なかったが…。



↑バックスラッシュにも使い道があったなんて、うーんショック！

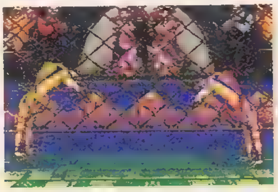
ピヨらせたらコレ
連続技を入れて、
再びピヨ²を狙う!!

弱爪強R.C.Fの黄金攻めを当て、あわよくばピヨピヨからピヨピヨへ持っていきたい。バルログは対ピヨ²耐久性が低いことだし。無理とはいい切れないよな。

↑も一回ピクってくんないかな。友達だろ、ピヨってよ。

NORMAL MODE
激しさは変わらず!
少しスピードが遅いだけ

遅いので、反応速度が多少遅い人でも、まぁまぁいい勝負ができやすい。でもどうせ最速同士なんだから、ターボスピードの方がもっと楽しい気がするなぁ。



↑人間の目に見えるレベルではあるが、やっぱり速いねえ。

PERFECT通信 ただでさえスピードの速いバルログなのに、ターボスピード、しかもバルログ同士の同キャラ対戦ときた日にゃ、そりゃわけのわからん動きをした方が勝つよねえ。ま、反射神経が完璧についていく人ならともかくね……。

BALROG VS SAGAT

『ターボ』スピードではサガットにほぼ勝ち目なし！

スキは沢山ある！ドガ、ザクと攻めろ

先手必勝▶先制攻撃

タイガークラッシュが初っぱなから来る恐れあり。もしくは跳び蹴りだ。まずは返しにくいその技を避けてバックジャンプしよう。もし、強のグランドタイガーを撃たれると着地に当たってしまうが、まずそれはないだろう。

必勝秘伝 あり余るスキを突いて刺せ!!

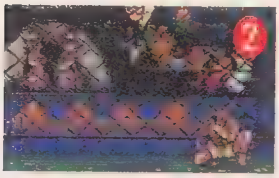
↑スライディングはサガットの苦手な攻撃の１つ。

敵を崩していくために

飛び道具の硬直の時間を突いたり、足元を引っかけるなどとして上下に攻めよう。

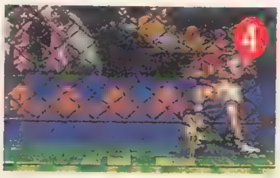
タイガーアッパーカットは怖くない

「ターボ」の超スピードでは、バルログのマッハの動きにサガットはついていけないのが普通。だから、100%わかるようなミエミエのタイミングで攻めたりしない限り、アッパーカットは怖くない。無敵時間もほとんどないし。恐れずにいこう。

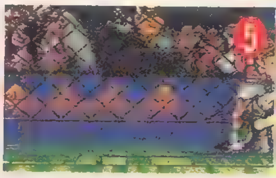


↑縦ジャンプをしてサガットをビビらせるのも立派な攻めの形。

↑グランドだろうがアッパーだろうが、撃ってきたら跳び蹴り。



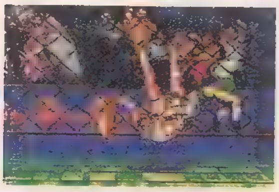
↑少し遠い時は三段は狙わず、強蹴りからスライディングで。



↑起き上がりにはR.C.Fの最後の爪を重ねるようにする。

DEAD POINT
イズナ&バルセロナはうかつに出すな

タイガーショットを撃って硬直している間に壁を蹴り、背中側に回ってイズナを出す！　これが一番安全な投げ方である。これ以外は恐らく全部危険だろう。



↑タイガーショットを撃つ手前に跳べば、前からでも投げられるぞ。

GAMBLING ROOM
読み攻撃なら、すかし投げが非常に強い

近距離からサガットを跳び越えるように跳び、背中側から着地後に投げてしまおう。バルログ最強の攻撃といっても過言ではない、すかし投げだ。

↑速すぎて反応できないし、反応しても空振りしてしまう。

ピヨらせたらコレ
当たり判定は広い部類に入っているぞ!!

サガットも身長が高いので連続技が入れやすいキャラ。ただ、横の判定がメチャ広い、というわけではないので注意。でも、途中で返されることはまずないね。

↑パァンパァーンと決めるべし。四天王同士の対戦は派手だぜ。

NORMAL MODE
バックスラッシュが勝手に出てムカつく

サガットのタイガーなどをよけようとしつつ足払いなどを狙っている時、勝手にバックスラッシュしてしまう可能性があるので、困りものだ。

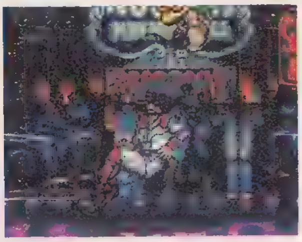
↑アッ！　勝手に…　このやろう、だからノーマルはいやなんだ。

基本的にタイガーショットをよけて跳び蹴りを狙い続ければ（！）、圧倒的にバルログの方が強い。接近されてもすぐ逃げられるし、スライディングもよけられにくい。その辺を知っておいて、多少手加減しつつ闘うのがマナーだろう。

BALROG VS VEGA

苦手な男登場!!　正々堂々と闘うと辛い!!

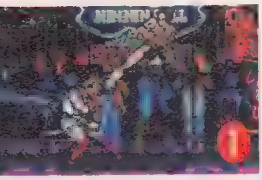
サイコパワーを操る、地獄の悪魔!!



先手必勝▶先制攻撃

ダブルニーやサイコクラッシャー、ヘッドプレスのどれがきても、ガードしたら敵のペースになってしまう。ここは、こちらもイケイケで跳び蹴りを狙おう。スピードも速いし、安全である。ガードされたら、引き続き跳び蹴り。

必勝秘伝　とにかく動けないほど攻めろ!



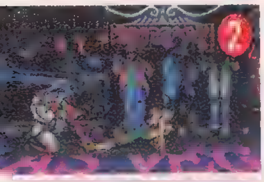
跳び蹴り！　ガードされたら再び跳び蹴りなど…

敵を崩していくために

バルセロナやイズナはサイコに負ける。やはり動けないよう攻め続けるのだ。

反撃するヒマを与えるな!!　攻めろ!

ベガの必殺技はどれも喰らうとあとが怖いもの、つまりスキのないものばかりなので、なるべく受けないようにして、ベガペースにはまらないこと。バルログの超高速をもってすれば、うまくやればベガを固め続けるのも無理ではないぞ。くれぐれもスキは見せずに。



↑中足払い→しゃがみ中爪ともってき、スライディングなどにつなぐ。

↑スキを見てサイコを出してきたら、跳び越えた方が安全。返し技はない。

↑離れたら向こうもこちらの動きを待っている。これは恐怖。

↑そんな時は空に逃げるのがいいかもしれない。ヒャーーッ。

DEAD POINT
サイコクラッシャ一投げに要注意である!!

少し前よりスキが増え、サイコからの投げハメはやりにくくなったものの、当たりどころによってはやっぱりハメられてしまう。ガードして投げ返すしかない!!

↑まったく、なんてえ強い技なんだ。ガードするしかないよ。

GAMBLING ROOM
ヘッドプレスを先読みして空中投げだッ!

ヘッドプレスを先読みしてスターダストドロップをかける！　しかしガイルのようにバックジャンプではなく、前ジャンプで距離をつめて投げるのだ！

↑前ジャンプでないと踏まれてしまうかも。

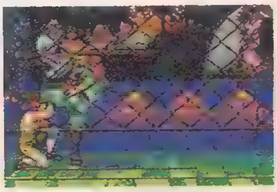
ピヨらせたらコレ
素直に投げた方がいいかもしれない

起き上がりに無敵の返し技を持たぬベガだけに、R.C.Fを重ねればガードして喰らうのみ。というわけで、そっちの方がいいのではないかな。

↑一応、ガードでもダメージは与えられるし…

NORMAL MODE
実はノーマルモードのベガは少し強いっ!!

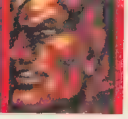
少しベガが強くなるので注意。しゃがみ中パンチからの立ち中キックとかが怖いぞ。基本技が少し速くなっているのだ。連続攻撃に注意!!



↑ダブルニー固めも来るかもしれぬ。ピーインンチ!!

PERFECT通信　ちょっと苦しい対決だ。ベガの必殺技はバルログにとっては辛いものばかり。そして守りが堅まると、こちらが飛び道具がないだけに地獄。前述のすかし投げをビシバシ決めるしかない。とにかくベガに動く余裕を与えぬことだ。

SAGAT VS RYU



やはり最強のライバル、楽には勝たせてはくれないぞっ!!

正面切って闘うのはあまりにも危険だっ!!

先手必勝▶先制攻撃

相手によっては、いきなり跳び込んでくるかもしれないけど、それは普通に考えてもあまりありえないから、タイガーアッパーはだめ。自分から跳び込むのもよくない。ここは読みなのだが、下タイガーで牽制をとりあえずいいかな。

必勝秘伝 胸の傷に誓って勝利をつかめ

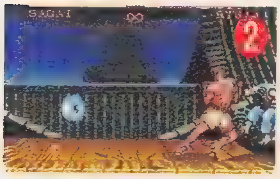
↑波動拳を撃ってきたら跳び強蹴りで跳び込む。これが攻撃のポイント。

敵を崩していくために

波動拳のスキから崩していく。いかにしてベストな間合で波動拳を出させるか？

スキのないリュウをどう攻めるか？

『ターボ』化したリュウのスキはあまりにも小さい。攻めの最大のポイントとしては波動拳の硬直時間があるが、跳び込める間合で波動拳を撃つリュウもいないはず。またフェイント技としてタイガークラッシュからタイガーアッパーという攻め方もあるぞ。



↑着地と同時にタイガーアッパーカットを出す。リュウが気絶するぞ。

↑気絶させたら、必ず連続攻撃を狙って大ダメージを与える。

↑もし間合が遠い時は弱強の順番に下タイガーを撃とう。

↑またタイガークラッシュを連発して高速で接近して投げるのもいい。

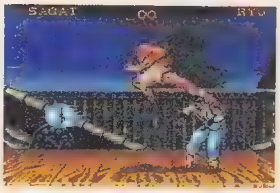
DEAD POINT
やはり上下タイガーに跳び込まれることだね

タイガーショットを間合とタイミングを計らずに撃つのは、リュウに大きな攻撃のチャンスを与えてしまう。読まれていたらタイガーアッパーも間に合わない。

↑硬直時間がハンパじゃなく長い。楽勝で三段を決められるぞ。

GAMBLING ROOM
似た者同士。スキも攻撃ポイントも同じだね

リュウの波動拳を読むというところでは一種のギャンブル。相手が波動拳を出してこなかったら……。怖くて考えたくない。でも読みが当たれば連続攻撃だ!!



↑リュウだって同じ弱点を持っているぞ。さすがは永遠のライバル。

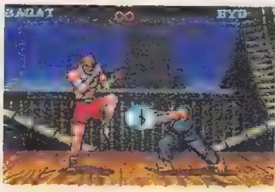
ピヨらせたらコレ
サガット必殺の三段攻撃。必ず極めよう

跳び蹴りを低めに入れて着地と同時に立ち弱キック2発めキャンセルのタイガーアッパーカット。12人全員に有効な連続技だから、必ず覚えようっ!!

↑サガットのジャンプは早い。低めに跳び蹴りを入れるのは楽だぞ。

NORMAL MODE
サガットの方が断然有利っ!! ヨッシャー

スピードが遅い分、サガットの方が有利。高い位置に跳び蹴りを当てられても、竜巻で逃げられないから投げ返しも可。ただし強波動は相変わらずよけにくい。



↑ノーマルモードではサガットが有利。といってもリュウも強いぞ。

常に落ち着いてリュウの攻撃に対し、返し技を狙おう。ただしサガットの体の当たり判定は大きい。なんでもかんでも返そうとすると思わぬ反撃を喰らうぞ。立ち強パンチとタイガークラッシュを絡めることも勝つための行動だ。

SAGAT VS E.HONDA

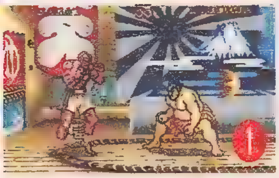
サガットじゃかなり辛い対戦相手だ。最も危険なバトルの始まり!!

下タイガーは撃たずに本田を追いつめよう

先手必勝▶先制攻撃

最初の本田の行動をどう読むかで、先制攻撃が変わってくる。いきなりS頭突きと思うのならタイガーアッパー。百裂と読んだなら弱の上タイガーショットで本田の動きを封じてからバックジャンプがいい。読みが外れると後が辛いからよく考えてくれ。

必勝秘伝 頭突きだけで負けてしまうぞ



↑上タイガーを連発して、なんとか本田を歩かせる。タメを解除させろ。

敵を崩していくために

本田を押しまくって待ちを崩す。頭突きのタメをなくさせて下タイガーを撃て！

本田を跳ばせて強足払いだね

S頭突きが飛んでくるから、うかつに下タイガーを撃てない。上タイガーで本田の接近を誘い、歩いてきたら下タイガーで攻撃。下タイガーに反応して跳んできたら間合を見極めて、強足払い、登り蹴り、タイガーアッパーなどで返し技を決めてやろう。

↑少しでも接近してきたのなら、すかさず下タイガー。本田を跳ばせる。

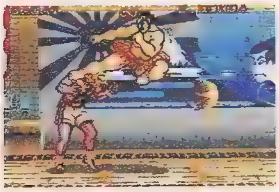
↑間合を見極めて返し技を炸裂させよう。着地に足払いを重ねる。

↑本田の起き上がりに弱強下タイガーを重ね、さらに体力を削る。

↑最後の決め手は上タイガー。うまくいけば本田のS頭突きにヒット!!

DEAD POINT
本田の足は超長い
上タイガーのフェイントが

上タイガーをフェイントに使うつもりが、本田の跳び蹴りで返されてしまうことがあるぞ。本田の跳び蹴りのリーチはとても長い。いや長すぎるぞっ!!



↑タイガーッ　あれ本田の跳び蹴りがヒット!!　タイガーダメージだ。

GAMBLING ROOM
華麗なるカウンター。遠くからの下タイガー

遠い間合で上下タイガーを撃ちS・頭突きを誘う。そして超引きつけてタイガーアッパーカットをヒットさせる。反応を素早くしないとS頭突きの的になるぞ。

↑サガットの反応速度が頼りになる。引きつけが最大のポイントだ。

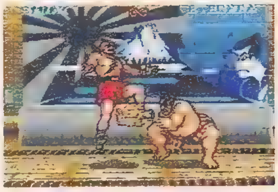
ピヨらせたらコレ
相手が本田でも、
連続三段攻撃がベストだね

サガットといえば、この跳び蹴りからの弱足キャンセルタイガーアッパーカット。その他にもタイガーアッパーを、タイガークラッシュに変えた四段もあるぞ。

↑この連続攻撃が1番いい。小細工して失敗するよりもいいよね。

NORMAL MODE
結局のところあまり変わるところはないぞ

『ターボ』モードよりもS・頭突きが見極めやすくなってカウンターが当てやすくなった。しかし、本質的な部分では何も変化がないといっていいだろう。



↑S百貫落としを警戒しなくてもいいのが、不幸中の幸い……。

PERFECT通信

本田が強敵ということはもう判ったよね。正面から攻めても全然勝ち目がないぞ。読みとフェイント、そして先読みがポイント。そして本田をいかにして跳ばせるかだ。辛い闘いになることは間違いないぞ。

SAGAT VS BLANKA

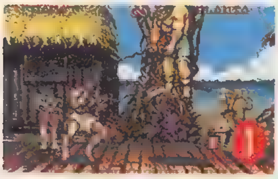
ブランカの素早い跳び込みにいかに反応するかがポイントかな？

ブランカをいかに跳ばせるかが問題なのです

先手必勝▶先制攻撃

こちらから攻めるのは、あまりいいとはいえないぞ。タイガークラッシュからアッパーも足払いなどを出してくれればヒットするが、防御されるとローリングを喰らう。ここは冷静にブランカの行動を待ち、反撃を考えるのがいいのではないかな？

必勝秘伝 性能はサガットの方が上だ



↑間合が近ければ、いわゆる縦分身でフェイント。ブランカを跳ばせる。

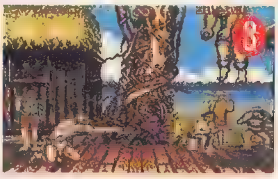
敵を崩していくために

ブランカが跳んでくれないとなにも始まらない。反撃の機会は相手の跳び込み。

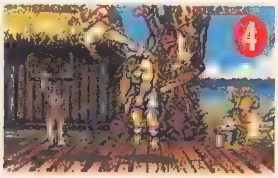
ブランカに跳んでいただく手段は？

フェイントを駆使して下タイガーを読まれないように撃ちまくる。跳んでくれたらしめたもの。着地に足払いを重ねたり、登り蹴りをヒットさせよう。そしてブランカの起き上がりに基本の弱強タイガーだね。でも、これって本田との闘いに似てるよねっ!!

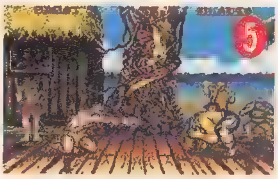
↑跳び込まれたらすかさず、タイガーアッパーカットだ。引きつけてね。



↑ブランカの起き上がりに弱強弱下タイガー。最後の弱で跳んだら……。



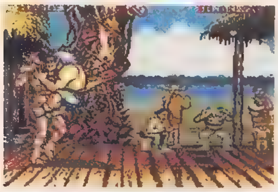
↑登り蹴りを当てて、フッ飛ばしてしまおう。



↑この時はブランカの起き上がりにいきなり、強下タイガーを重ねる。

DEAD POINT
ローリング、フェイントからカミカミだ

ローリングは、ガードしてブランカの着地に下タイガーを重ねるのが基本だね。でもローリングを目の前で着地されて噛まれてしまうことがあるぞ。気をつけろ。



↑いつも同じことしか考えていないと、簡単に反撃されてしまうぞ。

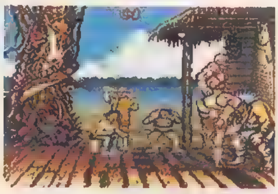
GAMBLING ROOM
肉声によるフェイントもけっこうだませる!!

しゃがみ弱パンチを出して自分で「タイガー」と叫んでみよう。対戦相手が反応して跳んでくるかもしれないぞ。まぁギャンブルですからね……。

↑これで引っかかってくれれば超ラッキー。でもねぇ……

ピヨらせたらコレ
ブランカには、これしか決まらないと思え!!

サガットの有効な連続攻撃というのはあまりない。というわけでブランカにも跳び蹴り立ち弱キックアッパーカットがいい。確実に決めていこうぜっ!!



↑これがサガットの連続攻撃の基本だ。他の技はあまりよくない。

NORMAL MODE
タイガーアッパーが当てやすくなったぞっ!!

とはいっても、本田と同じように大きな変化はない。でもサガットの方が少しだけ有利になるぞ。コマンド入力のミスが減って、正確なバトルが展開できる。

↑有利といっても、あまり期待しない方が身のためだ。

PERFECT通信

ブランカとのバトルも読みが勝負の分かれ目だ。そしてブランカの跳び込みに対しても反応速度を高めておかないと、三段攻撃を喰らって気絶させられてしまうぞ。気絶したら終わりだね。

SAGAT VS GUILE

戦闘能力の高さと鉄壁の防御で知られるガイルに勝てるか？

お互いに互角の勝負を展開しよう

先手必勝▶先制攻撃

調子に乗って下タイガーを撃つとサマーソルトキックで返されてしまうぞ。上タイガーも全然ダメ。ここはやはりガイルの様子を見つつ、バックジャンプをして間合を開けよう。また読みを働かせてソニックブームに跳び込む。これはギャンブルだね。

必勝秘伝 間合を開いて下タイガーだ!!

↑間合を広くとって下タイガーでガンガン攻める。

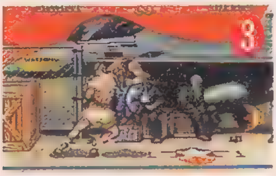
敵を崩していくために

下タイガーで攻めまくってガイルを窮地にたたき込んで、跳び込みを誘えっ!!

タイガーショットに切れ目を作るな

跳び込まれてもいいように間合は遠めにして下タイガーで攻めまくり、ガイルに跳び込まざるおえない状況に追い込もう。跳び込んでも間合が遠ければ、そのまま下タイガー、中間合ならタイガーアッパーカットで落とし、起き上がりに弱強タイガーを重ねる。

↑間合さえあれば、ガイルが跳び込んできても下タイガーで押す。



↑中間合で跳び込まれたら当然、タイガーアッパーカットをヒットさせる。

↑ガイルの起き上がりにも弱強下タイガーを重ねよう。

↑そして再び下タイガーだ。牽制ではない、これはもう攻めだ。

DEAD POINT
ソニックブームを追いかけてきたら……

ガイルが弱のソニックを追いかけてきたら、絶対にタイガーを撃つな。硬直時間にニーバズーカーをヒットさせられてしまうぞ。意外に強いニーバズーカーだ。

↑要するに近い間合で闘ってはいけないということだね。

GAMBLING ROOM
ガイルの牽制技にタイガーアッパーカットだ!!

ガイルの出す牽制の技にタイガーアッパーカットを炸裂させる。やはりここにも読みの要素が絡んでくるぞ。ガイルが技を出さないと、投げられるぞ。

↑ガイルの動きを読んでこそ可能な技だっ!! 危険な賭けだぜっ!!

ピヨらせたらコレ
最後にタイガークラッシュを炸裂させる四段

ガイルが気絶したらこれだ。跳び強キックから立ち弱キック、そして最後はなんとタイガークラッシュだ。タイガークラッシュは二段階で合計四段となる。

↑最後のタイガークラッシュが新しい。少しでもガイルの体力を奪えっ。

NORMAL MODE
下タイガーを見切られやすくなるけれど……

基本的には同じなのだが『ターボ』スピードがない分、相手に冷静に判断されてしまうことがあるぞ。そうなるとガイルの方が有利になってしまう。

↑サガットが不利になる。あまりこのモードで対戦したくないね。

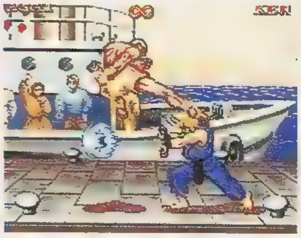
PERFECT通信

タイガーショットで攻めまくれば勝てるキャラだ。もう1つ重要なのがガイルを画面の端に追いつめること。しかし、この状況に持っていくのが意外に（というかけっこう）大変なのだ。押しまくってガイルを倒せ。

SAGAT VS KEN

波動拳が遅い分、リュウよりも弱い。
空中竜巻旋風脚着地昇龍が怖い

ケンの波動拳は遅いぞ そこを狙い攻撃だ



先手必勝▶先制攻撃

いきなり強昇龍を出してくる危険なプレイヤーがいるかもしれないから、跳び込みからの攻撃は絶対にやめた方がいい。ケンの出方を見て反撃を試みよう。なぁにケンの波動拳は遅い。押されたところでなにも怖かないぞ。

必勝秘伝 奇襲の強昇龍だけは注意っ!!

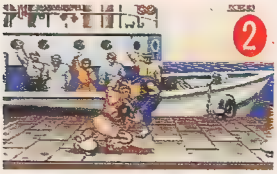
↑ケンを下タイガーで押せるだけの間合を取らなきゃだめだね。

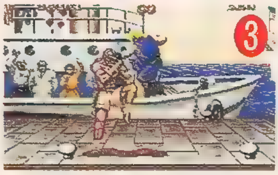
敵を崩していくために

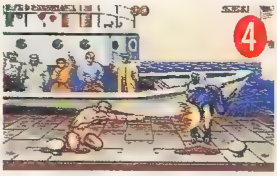
空中竜巻から着地昇龍拳にどう反応するか？ 強敵ではないけど気を抜くな。

タイガーアッパーを過信するなよ!!

間合を開いて下タイガーで攻め込む、ケンをなんとかして跳び込ませることを考えよう。跳び込ませたら、間合を見て返し技を選び技を出す（タイガーアッパーが超ベストだ)。いくら相手がケンでも画面の端に追いつめられると辛いぞ。攻めで勝負だね。


↑下タイガーを跳び込んできたら、タイガーアッパーだぜっ!!


↑ケンの跳び強パンチは超強力だ。他の返し技はあまりよくない。


↑着地に弱強波動。誰が相手でも絶対に忘れちゃだめだぞ。

↑そして再び下タイガーで攻めまくれ。ケンを倒せっ!!

DEAD POINT
絶対これだけは、リュウよりも強力だぞ

ケンの強パンチは攻撃判定が大きい。「絶対、当たんねーぜ!!」とか言ってると簡単にヒットしまう。まさにこれが思わぬ反撃というやつだね。

↑ケンの跳び強パンチだけは絶対にリュウよりも勝っているぞ。

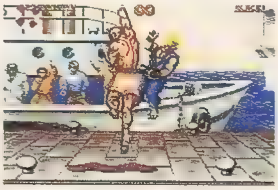
GAMBLING ROOM
ケンの波動拳に、カウンターアタックだ!!

ケンの波動拳はリュウのそれより段然遅い。近い間合で波動拳を撃っていたならば、立ち強パンチでカウンターを当てよう。失敗を恐れずに挑めっ!!

↑でも「ターボ」スピードを考えると危険かもしれない。

ピヨらせたらコレ
基本三段をケンにたたき込む。それが礼儀だ

最後にタイガーアッパーをヒットさせる、跳び蹴り立ち弱キックタイガーアッパーを使おう。近づいていって投げという時代は、もう終わったんだぜっ!!


↑最後の決め手はタイガーアッパーカットだね。ケンをフッ飛ばせ。

NORMAL MODE
空中竜巻からの奇襲がないから、サガットは楽

ケンの奇襲攻撃で1番嫌というか怖いのが、空竜着地昇龍だ。反応のしにくさで有名だが、『ターボ』スピードも空竜もないノーマルモードでは使えないんだよ。

↑空竜からの奇襲がなければもう怖くはない。楽勝だぜっ!!

 PERFECT通信

跳び強パンチと空竜からの奇襲にさえ注意すれば、勝てる相手だ。また間合を開けて闘うことも重要。近い間合ではいきなり強昇龍を撃たれて危険（防御さえしっかりしていれば反撃のチャンスだけどね)。でも甘く見るなよ。

SAGAT

VS CHUN-LI

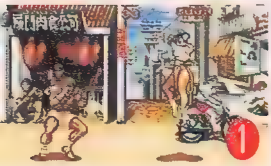
タイガーショット撃ち放題!! でも読まれたらだめだぞ

気功拳? そんなものは怖かないぜっ!!

先手必勝▶先制攻撃

下タイガーを撃つのがいいかな。跳び込まれても、反応できればタイガーアッパーがヒットするはず。気功拳をいきなり撃ってくる春麗も少ないだろうし……。最初の攻撃ってのは意外と迷うものだ。様子を見るのも1つの手だけど。

必勝秘伝 跳ばせてタイガーアッパーだ



↑フェイントを激しく行なおう。縦分身を使ったり……。

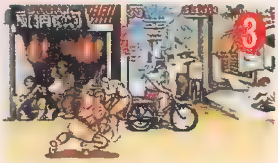
敵を崩していくために

下タイガーを乱用すべきだ。しかし読まれたら、何もならないぞ。

すかさずタイガーアッパーだ!!

フェイントだ。フェイントを駆使して春麗を跳ばせてしまおう。そしてすかさずタイガーアッパーカットをヒットさせる。文章で書くのは簡単だが、そのフェイントがうまくないと引っかかってはくれない。また引っかかってくれても、反応できなければだめだね。

↑しゃがみ弱パンチを出したりしてタイガーを撃ったように思わせる。



↑春麗が跳んできたら、当然のごとくタイガーアッパーカットだ。

↑タイガーアッパーカットは、引きつけて出さなければならない。

↑後は起き上がりに弱強の基本タイガーを重ねて、下タイガーを押す。

DEAD POINT

タイガーアッパーカットを投げられたっ!!

タイガーアッパーを空振った時に、春麗必殺の空中投げで決められてしまう。読みが外れるとこうなってしまうから、気をつけなきゃだめだよ。

↑一発逆転のタイガーアッパーカットはあまり狙わないように……。

GAMBLING ROOM

気功拳って本当に攻撃のチャンスなんだね!!

跳び込まれる間合で撃つ春麗はいないだろうけど、もし撃ってきたなら、跳び蹴りから三段攻撃を決めて一気にたたみ込もう。こんな技、コワクないよね。

↑この技、牽制にも使えないんじゃないかな? スキありまくり。

ピヨらせたらコレ

跳び蹴りからの三段攻撃を決めてしまおう

でも今度は、二段目の攻撃をしゃがみ弱パンチにしてみよう。跳び蹴りしゃがみ弱パンチタイガーアッパーを決めてやろう。弱攻撃はすべてキャンセルできる。

↑立ち弱キックがしゃがみの弱パンチになっただけ。

NORMAL MODE

春麗はかなりのパワーダウンを果たすぞ

気功拳を空中でのスピードバードキックがなくなるため、春麗は相当パワーダウンする。しかし戦闘力の高いキャラだけに油断はするな。

↑春麗が可哀相になってしまうほど弱い。本当弱くなったね……。

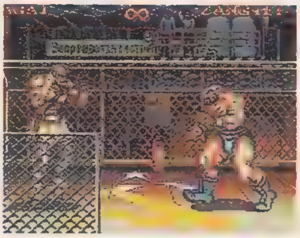
PERFECT通信

サガットが勝てる闘いです。これで春麗に負けるとすれば、春麗使いが、相当のエキスパートか、サガット使いの修行不足かだ。運が悪いってことはあまりないはず。修行を怠らずにがんばるしかないよ。

SAGAT VS ZANGIEF

ハイスピードダブルラリアットがあったって関係ないね

最悪の組み合わせっ!! 極悪リーチで攻めろ



先手必勝▶先制攻撃

ザンギエフは間合をつめてくるはずだ。いきなり跳び込んでくることが多いから、一歩下がってタイガーアッパーの用意をしよう。下タイガー立ち強パンチは攻撃の要だが、最初に使うべき技ではない。いきなりスクリューを狙っているかもしれない。

必勝秘伝 立ち強パンチを使えっ!!

↑基本は下タイガー。ラリアット技で抜けたって関係ない。

敵を崩していくために

間合さえあれば、H・S・D・Lなど怖くない、下タイガーで跳ばせろっ!!

立ち強パンチの間合を極めようぜ!!

間合を広げて下タイガーで攻め、跳ばせてタイガーアッパーカットを決める。また立ち強パンチをガンガン当てていくのもいい。これをやることによって、ザンギエフはパンチにビビって反撃をしてこなくなるのだ。攻めた者勝ちの世界ですね。

↑上下タイガーを撃ち分けて攻めていくと効果的だぞ。

↑近い間合で跳び込まれたら、タイガーアッパーで返してやれ。

↑タイガーアッパーが入りそうになければ、着地に足払いを重ねよう。

↑そして再び下タイガーで攻めまくってザンギエフを押しまくれっ!!

DEAD POINT
ザンギエフで1番怖いのはスクリューだね

何が危ないっていえば、スクリューパイルドライバーでしょう。ちょっとでも間合が近いとすぐ吸い込まれてしまうぞ。接近さえしなければ問題はないけどね。

↑ザンギエフは常にスクリューパイルドライバーを狙っている。

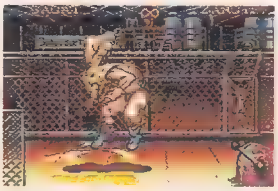
GAMBLING ROOM
いきなり跳び込んでカッコよく連続技を狙え

気絶でもしてない限り、跳び込みからの連続攻撃を狙うべきではないけど、ここは一発狙ってみよう。入ればラッキー返されて当然、危険な賭けに勝てるかな?

↑決まればカッコイイけど、ほとんど反応されて返されてしまうぞ。

ピヨらせたらコレ
最大打撃数を誇るサガットの四段攻撃を狙え

最後はタイガーアッパーでなく、タイガークラッシュで決める。タイガークラッシュは二段技ということを利用したサガットの四段攻撃なのだ。



↑最後のタイガークラッシュは、2発目が入らないと超がつくほど危険。

NORMAL MODE
ハイスピードダブルラリアットがない……

下タイガーで攻めまくって、タイガーアッパーカットで落とす。立ち強パンチも絡めていけば、もうザンギエフに勝ち目はないぞ。楽勝なバトルだ。

↑終わっています。ザンギエフは恐怖する。サガットには作業でしかない。

PERFECT通信

この終わっているバトルは、できることならやめた方がいい。あまりにもザンギエフへ失礼だ。キャラ勝ちの極みだ。例えるなら、無防備の人間に核ミサイルをぶつけるようなものだ。ヒドすぎるよーっ!!

SAGAT VS DHALSIM

『ターボ』モードなら互いにいい勝負になるぞ。攻めろっ!!

中間合のバトルは絶対にいけないんだよ

先手必勝▶先制攻撃

読みによって色々な先制攻撃が考えられる。ヨガファイヤーと思うのなら、跳び蹴りからタイガークラッシュがいい。ヨガファイヤーはあんまりないと思う。タイガークラッシュからタイガーアッパーカット狙いがいいと思うぞ。

必勝秘伝 タイガークラッシュを決めろ

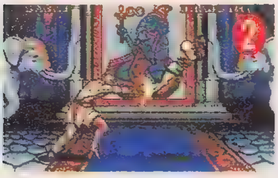
↑ダルシムのロードリルに警戒して下タイガーで押そう。

敵を崩していくために

下タイガーで間合から攻めて、ロードリルが来そうと読んだら上タイガーだ!!

読まれない攻撃で押せ!

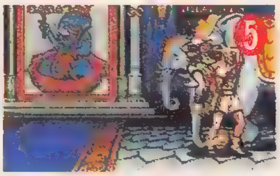
下タイガーで押すのが基本だがダルシムのロードリルを喰らう危険性があるため、読みを働かせて上タイガーを撃ったりしよう。画面端にダルシウムを追い込んだら、立ち弱×2→立ち中パンチ→タイガーなどダルシムを固めてしまえ。足払いタイガーも有効だね。



↑ロードリルは読みで上タイガーを狙って返すしかない。

↑画面端に追いつめて立ち弱足や、下タイガーでダルシムを固めろ。

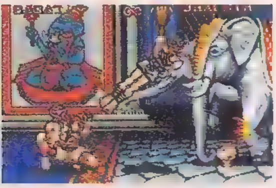
↑固めながら、立ち弱パンチを空振りしてフェイントを絡め……



↑投げるのもいい。防御させてから投げたら投げハメだぞ。

DEAD POINT
下タイガーにロードリルをヒットされたっ!!

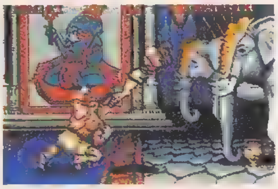
これは読まれている証拠だ。たまには上タイガーなどをまぜていかないと、死ぬまでロードリルを喰らいまくってしまうぞ。気絶もありえるしね。



↑ダルシムの動きはムカつくものばかりだ。小細工ばかししやがって!!

GAMBLING ROOM
ロードリルを逆に読んでタイガーアッパー

ダルシムが下タイガーを読んでロードリルを出すのなら、サガットはそれに対してタイガーアッパーで迎え撃つ。これでロードリルを返してしまえっ!!



↑そんな小細工、このタイガーアッパーカットでたたき落としてやる。

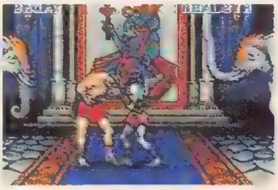
ピヨらせたらコレ
タイガークラッシュを絡めた必殺の連続攻撃

強敵ダルシムを気絶に追い込んだら、より強力な連続攻撃（かどうかは怪しいが）跳び蹴り立ち弱キックタイガークラッシュを決めよう。

↑四段めを入れることで、ダルシムは転んでしまう。再び攻めまくれ。

NORMAL MODE
サガットにとって辛い闘い。技を見切られる

『ターボ』スピードが消えたことで、ダルシムは技を見切りやすくなった。しかしタイガークラッシュが強力なことは変わらない。タイガークラッシュで攻めろ。



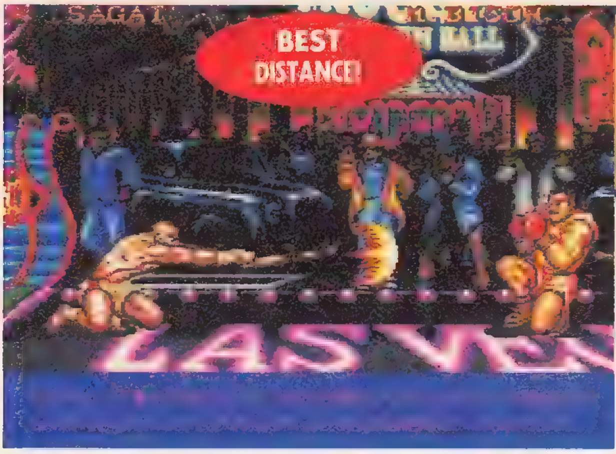
↑ダルシムは「ターボ」モードでも強敵。ノーマルモードならなおさら。

PERFECT通信

ダルシムはその容姿から想像もできない程の戦闘力を持っている。「ストII」の時もほぼ最強と言われていたし。その異常な動きがそうさせているのだろうか？　全力で挑まないとサガットも勝てないぞ!!

SAGAT VS BISON

無敵のターンパンチは、超恐怖だ
サガットに勝ち目はあるのか？



はっきりいってサガットは終わっているぜっ!!

先手必勝▶先制攻撃

サガットが先制攻撃をかけるのは、あまりいいとはいえないぞ。バイソンの出方を見て防御するか、バックジャンプして蹴りを出すのがいいだろう。この闘いは8：2ぐらいでサガットの負けだ。冷静な判断力で攻撃を仕掛けろ。

必勝秘伝 上下タイガーをうまく使え

↑相手が待ちで来るのなら、逃げ蹴りでダッシュ技を崩すしかない。

敵を崩していくために

上下タイガーでの牽制は中間合では使えないぞ。読みでタイガーアッパーもムダ。

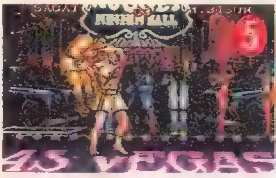
フェイントで跳ばせて崩すのがいい

相手がこの終わっている闘いに待ちで来たら、逃げ蹴りを繰り返してダッシュ技を崩していこう。でも画面端に行ってはいけない。真正面から攻めて来るのならフェイントで跳ばせて着地に足払いを重ねたり、タイガーアッパーで返すのがいいだろう。でも終わってる。

↑正面から挑んで来るのなら、フェイントを駆使して……。

↑バイソンを跳ばせて、着地に足払いを重ねてもいいし……。

↑間合によっては、タイガーアッパーカットを引きつけて出そう。



↑あとは全力でバイソンに挑んで、バイソンを倒せっ!!

DEAD POINT
タイガーアッパー 読んで出してもムダな技だ

確実にヒットする時以外、タイガーアッパーカットを出すのはムダ。いくら読みを働かせても関係ないぞ。バイソンはそこを狙っているのだから……。

↑ほらタイガーアッパーが空振りだけだよ。ムダなんだねこの技。

GAMBLING ROOM
下タイガーだっ!! ターンパンチよ飛んでこい

ターンパンチをさそうようにしてタイガーを撃つ。そしてバイソンをギリギリまで引きつけてタイガーアッパーカットを炸裂させよう。バイソンをブっ飛ばせ。

↑これが本当のカウンターアタックっていうものだ。

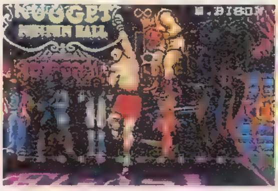
ピヨらせたらコレ
バイソンに四段攻撃をたたき込めっ!!

跳び蹴り、立ち弱キックタイガークラッシュを決めよう。別に最後がタイガーアッパーカットでも何も問題はない。気分と趣味の問題だね。

↑気絶したら四段攻撃がいいね。三段でもいいけど。

NORMAL MODE
今までのお返しをさせてもらうぜっ!!

ターンパンチの無敵時間が、こうも勝敗を変えてしまうのか。タイガーで跳ばせてタイガーアッパーカットをヒットさせろ。着地に足払いを重ねてもいいぞ。



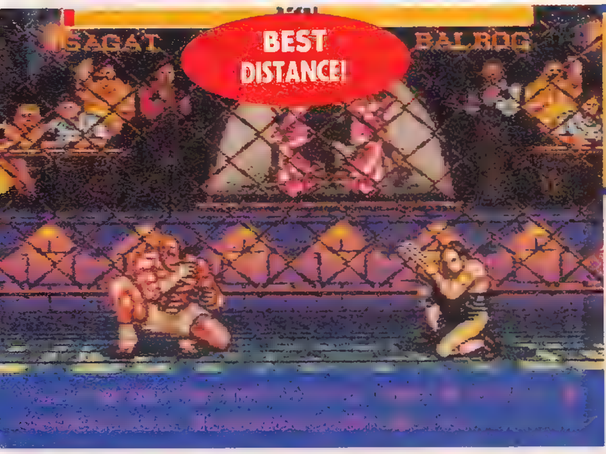
↑でもバイソンだって必死に攻めてくるぞ。サガットもがんばれ。

PERFECT通信

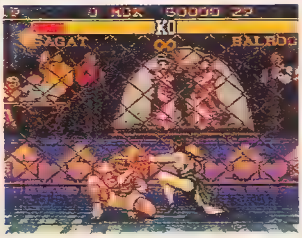
バイソンが超有利な闘いだ。いくらサガットが使い込まれていたとしても、負けてしまうことの方が多いぞ。というか、バイソンで乱入した方が今度はサガットに失礼というもの。キャラ勝ちなんて誰も認めないぞ。

VS BALROG

バルログに待たれるとサガットは相当辛いぞ。仮面のナルシストめ



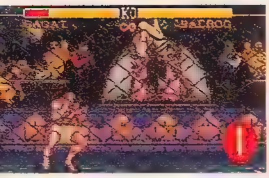
フェイントしかないでしょう、やっぱり……



先手必勝▶先制攻撃

上下タイガーともに楽勝で跳び込まれてダメ。もっともいいのが、タイガークラッシュ、タイガーアッパーカットだ。とりあえず爪の攻撃を返すことができるぞ。それができなければ、仕方がないから素直に防御しよう。

必勝秘伝 手強すぎる危険なライバル!!



↑フェイントと下タイガーを駆使して跳ばせないと辛いぞ。

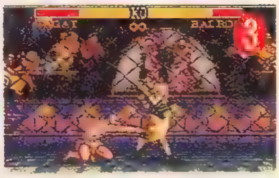
敵を崩していくために

フェイントか、下タイガーを駆使して、バルログを跳ばせるしかない。

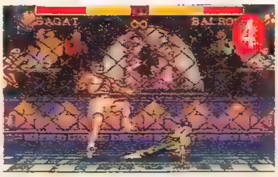
跳んでくれなきゃ始まんないんです

中間合でバルログを跳ばせて、登り蹴りでたたき起こして着地に強タイガーを重ねる。これがベストな闘いのパターンだ。また弱足払いタイガーで跳ばせて、タイガーアッパーを決めるというものもある。バルログを絶対に画面の端につけてはいけないことも忘れるな。

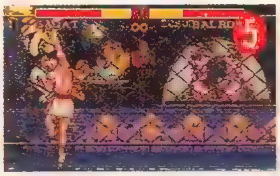
↑跳び込みに対して、タイガーアッパーではなく登り蹴りで返す。



↑バルログの着地に、素早く強タイガーを重ねる。強だぞ。



↑間合を調整している時に、スライディングを喰らいやすいぞ。



↑バルセロナに対しては早めに強タイガーアッパーカットだ。

DEAD POINT

タイガーを撃つ時に絶対に読まれるなよっ!!

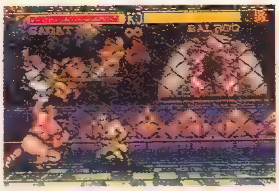
タイガーに跳び込まれると簡単に三段攻撃を喰らってしまうことになる。また画面端をバルログに取られると、タイガーをイズナで取られてしまうから注意。

↑相手に動きを読まれてしまうほどくやしいことはないぞっ!!

GAMBLING ROOM

起き上がりにタイガーアッパーを炸裂させろ

こちらの起き上がりにR.C.Fを重ねられると体力を削られるよね。それに対して起き上がりタイガーアッパーを炸裂させろっ!! 失敗は許されないぞ。



↑タイガーアッパーの無敵時間を考えて技を出そう。

ピヨらせたらコレ

仮面のナルシストにはこの連続攻撃しかない

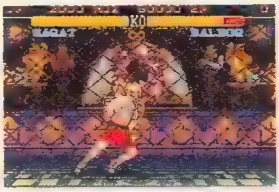
跳び蹴り、立ち弱キック、そしてタイガークラッシュ。さらにその起き上がりに弱強タイガーを重ねろ。爪が外せることもあるぞ。ガンガン決めろっ!!

↑連続攻撃よりも起き上がりに弱強タイガーを重ねることが重要。

NORMAL MODE

遅いスピードはどちらの味方するのだろう?

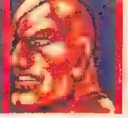
見切りやすくなった分、サガットの方が有利になる。といっても、それはバルログも同じなんだよね。でもサガットには強力なタイガーアッパーがあるから…。



↑タイガーアッパーを反応させやすくなった分、サガットの方が有利!?

PERFECT通信

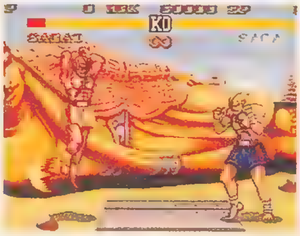
バルログが待ってくるとはっきりいって辛いぞ。そこから相手を崩していくのが対戦のテクニックなんだけどね。でも勝ちゃいいってもんじゃないでしょ。ゲームなんだから楽しく遊ぼうぜっ!!



VS SAGAT

お互い当たり判定の集合体だっ!!
激しすぎる熱いバトル

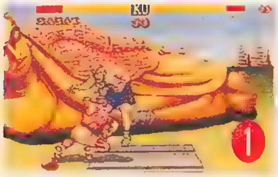
激しくぶつかり合いそして互いに崩れろっ!!



先手必勝▶先制攻撃

縦ジャンプが1番いいぞ。タイミングよく蹴りを出せば、上下タイガーを返せる。さらに跳び込まれても先に蹴りを出せば返せてしまうし、なにより危ないタイガーアッパーも当たらないぞ。タイガークラッシュはちょっと怪しいかな?

必勝秘伝 読みまくって攻めまくろうぜ



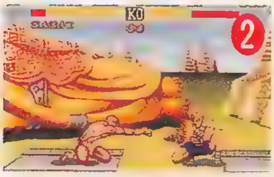
↑タイガークラッシュからタイガーアッパーカットをヒットさせて……。

敵を崩していくために

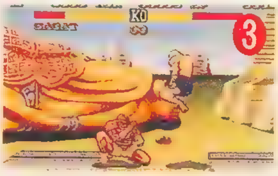
なにがあっても上タイガーは撃つなよ、まったく意味がないムダ。

メインはタイガーアッパーカット!!

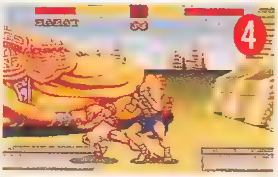
転ばせたら、必ず弱強タイガーを重ねるのはもちろん、タイガークラッシュからのタイガーアッパーも使いまくる。読みの要素も大きいぞ。相手の攻撃を読んで跳び蹴りを当てろ。また足払いを空振らせることも考えない方がいいぞ。待ちの方が強いのだ。



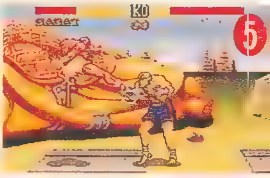
↑起き上がりに弱強タイガー。絶対に2発でやめること。



↑逆にタイガークラッシュで攻められた場合は……。



↑着地に足払いを重ねて転ばせるのが1番いい。反応できるかな?



↑縦ジャンプで、待ちまがいの固め抜もできるけどね……。やめよう。

DEAD POINT
相手の起き上がりのタイガーは2発でやめる

2発までは相手が固まっていていいが、3発目を撃つと跳び込まれてしまう。相手のペースになってしまいイニシアチブを取り戻すのが大変だぞ。

GAMBLING ROOM
起き上がりに跳び込んできたって関係ないよ

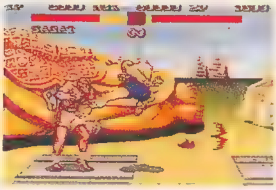
起き上がりタイガーアッパーカットは超強力だ。ほとんどすべての攻撃を返してくれるぞ。マスターすれば誰も起き上がりを狙えなくなるから強い。

ピヨらせたらコレ
同じサガット同士最高の連続攻撃を見舞うぜ

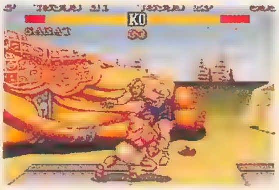
最高打撃数を持つタイガークラッシュ四段しかないぞ。跳び強キック、立ち弱キックキャンセルタイガークラッシュを当てる技だ。もうみんな覚えたかな?

NORMAL MODE
より激しく、そして熱く闘って勝利をつかめ

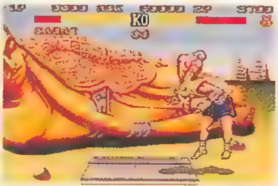
まさに同キャラ対戦。本質的なところは何も変わらない。遅くなった分、正確なパッド操作から闘いが熱くなる。真の格闘戦が始まるのだ。



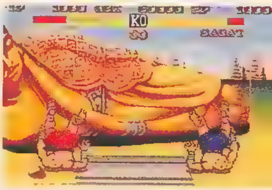
↑たった一発のタイガーショットが逆転のカギになることがあるのだ。



↑起き上がりは最大の攻撃のチャンスだが、反撃のチャンスでもある。



↑気絶させた相手を投げているようでは、先は見えないぞ。



↑サガットを使って真の格闘戦を楽しみたいなら、ノーマルモードでいけ。

PERFECT通信

同キャラ対戦でもっとも熱いバトルになるだろうね。必殺のタイガーアッパーカットも無敵じゃないしね。やはり上タイガーを使わずに、読みとフェイントで闘い抜くしかないぜっ!! 修行あるのみだっ!!

SAGAT VS VEGA

最強最悪の非道な組み合わせっ!!
終わってないかこのバトル

間合を考えたところで、勝つことは大変だが、近い方が[illegible]いとタイガーを撃った後、ヘッドプレスが待っているぞ。

ベガを選んだ時点で勝負が終わっているぞ!!

先手必勝▶先制攻撃

下タイガーはサイコで簡単に返されてしまうから、出しちゃだめだね。読みを働かせてタイガーアッパーカットを出す。それは読みすぎというものです。結局なにをやっても後に続かないから、防御してベガの動きを見るしかないかな。

必勝秘伝 全力で挑みそして勝てっ!!

↑下タイガーはサイコで返されてしまうからだめだな。

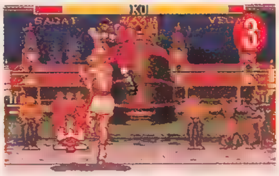
敵を崩していくために

キャラで負けている以上、プレイヤーで勝たなければならないぞ!!

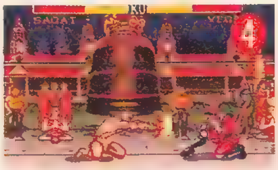
読みとフェイントにすべてを賭けろ

キャラで超負けているといってあきらめるのは、逆に相手に失礼だ。中間合を取り、フェイントでベガを跳ばせてスキを作り出すしかない。必ずタイガーアッパーカットで返して少しでもベガの体力を奪おう。待たれたら（オニ!!）上強タイガーで牽制だな。

↑フェイントでなんとかベガを跳ばせないといけない。



↑跳んだら確実にタイガーアッパーカットで落とす。



↑起き上がりに弱強下タイガーを重ねる時、タイミングをずらすと……。

↑ベガがヘッドプレスをしてくれることも。再びタイガーアッパーだっ。

DEAD POINT

サイコクラッシャーは無理に返そうとするな

起き上がりにサイコを重ねられたら、体力を削られても防御しよう。無理に返し技を喰らってノーガードのクリティカルを喰らうよりもマシだ。

GAMBLING ROOM

ヘッドプレスに怒りのタイガーアッパーだ!!

ヘッドプレスをさそうには、起き上がりの弱強タイガーを少し遅らせて重ねる。うまくすればベガが跳んできてくれるぞ。この機会を絶対に逃すな。

ピヨらせたらコレ

結局やることは最後まで同じだったわけね

やはりベガにも、跳び強キック、立ち弱キックキャンセルタイガークラッシュ。別に最後にタイガーアッパーカットでも、なにも問題はないぞ。

NORMAL MODE

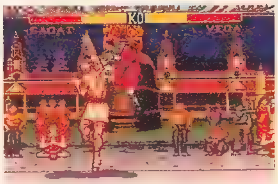
ベガが有利なのはまったく変わらないぞっ!!

アバウトなバトルになりがちな『ターボ』モードでも強いベガが、より正確な操作の可能なノーマルモードで弱くなるわけがない。苦しいバトルだ。

↑無理に返そうとせずに、サイコの着地に投げ返しを狙ってみよう。

↑ベガがフェイントに引っかかってくれないとだめです……はい。

↑最後のタイガークラッシュで決めてやろう。アッパーでも可。



↑ノーマルモードでもベガは強い。いや、より強くなったぞ。

PERFECT通信

サガット相手にベガを選ぶなんてヒドすぎるよなっ!! はっきりいって対戦相手（ベガ）に文句を言っても、誰もなにも言わないでしょう。本田、バイソン、ベガはサガットの超強敵なのです。

試練の幕開け、いきなりの強敵だ。一瞬の隙をつけ

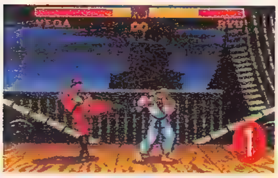
波動拳を見てから跳び込んだのでは手遅れ。ヘッドプレスで跳んでいくのが確実だが、モーションを盗まれないようにしよう。

チャンスを作れるか？ それが勝負の別れ目だ

先手必勝▶先制攻撃

ベガにはこれといって有効な先制攻撃の手段がない。しかし、そう言っていられないのが対戦だ。うかつに跳び込めないのだから、最初にバシッと決めておかないと、いつまでも待ち続けることになってしまう。意を決して跳び込め！

必勝秘伝 勝つためには極悪にいこう



↑中キックで押していこう。ギリギリ当たらない間合がいい。

敵を崩していくために

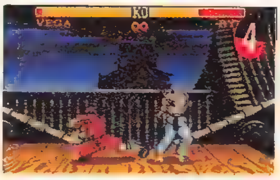
素早い左右移動に活路を見いだそう。ホバーキックも有効に使おう。

苦しさを慣れで克服しろ!

ベガには有効な対空兵器がないので、攻め込まれると非常に辛い。ベガの溜め系の攻撃は、よほどタイミングよく出さないとすべて撃墜されてしまう。それならば、いっそ溜めずに、左右のフェイントや、立ちキックで押した方がいい。相手に反撃のスキをやるな。

↑上の間合で強キックを出せばヒットする。コンビネーションでいこう。

↑波動拳は跳び込むより、モーションが見えた時にホバーキックだ。



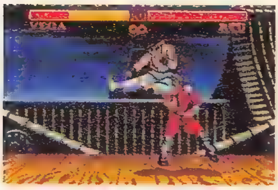
↑溜めている時もさりげなく、技を出し続けよう。

↑跳びパンチ、しゃがみジャブ、立ちジャブ、ダブルニープレスだ。

DEAD POINT

跳び蹴りに注意! 空中戦を狙うな

ベガが空中で技を出していても、リュウの跳び蹴りではほとんど撃墜されてしまう。驚くことにサイコクラッシャーアタックでさえ、撃墜されることが多いぞ。



↑なぜ、サイコクラッシャーアタックが負けてしまうのだろう。

GAMBLING ROOM

サイコクラッシャーアタックで一発を狙え!

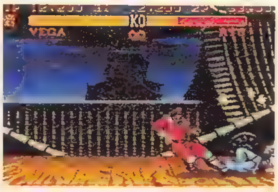
遠距離からではまさにバレバレだが、至近距離で出せば、相手のミスを誘えるかもしれないぞ。ダブルニープレスで一発を狙うのも、ギャンブルだ。

↑相手がうっかりミスをしてくれることを祈って攻撃。

ピヨらせたらコレ

連続攻撃か？ 投げか？ すぐに判断せよ

相手をピヨらせた位置が近い場合、弱パンチキャンセルダブルニープレスで攻撃しよう。遠い場合は、サイコクラッシャーアタックか近づいて投げにしよう。



↑ピヨッた相手が起き上がる前に、ホバーキックで間合をつめろ。

NORMAL MODE

『ターボ』での不満をぶつけようぜ!

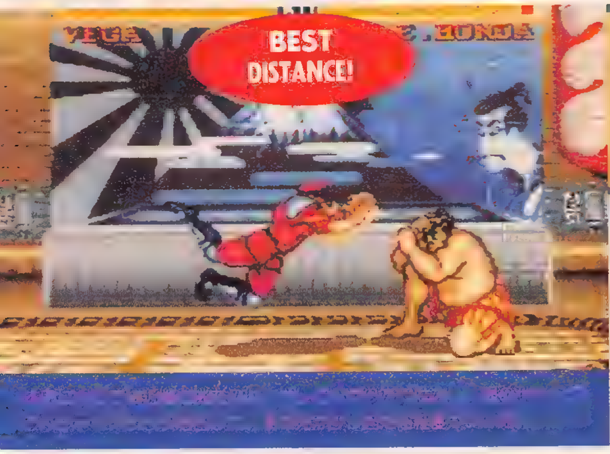
ノーマルモードのベガは強いぞ。ダブルニープレスからの攻撃が入らないが、そんなことはあまり問題ではない。悪の帝王らしいところをみせてやろう。

↑ノーマルモードのベガは強いぞ。自分の目で確かめようぜ。

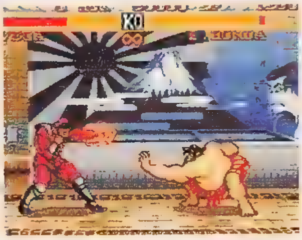
ベガ対リュウの組み合わせは、かなりリュウの方が有利だぞ。だが、腕次第ではなんとかなるはずだから、あきらめないで闘え。中キックで押して壁際まで追いつめ、そのままチクチクダメージを与えておこう。

VS E.HONDA

逃げプレイ、待ちプレイになりがちだけどしょうがない



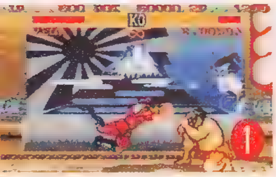
とりあえず立ち弱パンチがベストかな？



先手必勝▶先制攻撃

先制攻撃は危険なので、やめた方が無難だぞ。で、何をすればいいのかというと、スーパー頭突きを牽制するために立ち弱パンチを連打するといいだろう。ただし、すぐにやめないと、リーチの長い本田の払い蹴りが怖いぞ。

必勝秘伝 手数とフェイントで攻めろ!



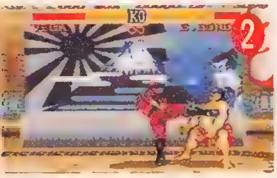
↑このぐらいの位置に着地するように、弱のサイコクラッシャーだ。

敵を崩していくために

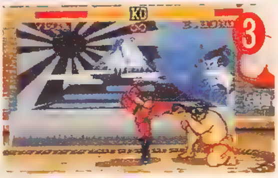
とりあえず、サイコクラッシャーアタックを出してからなんとかしよう。

スーパー頭突きがこないことを祈る

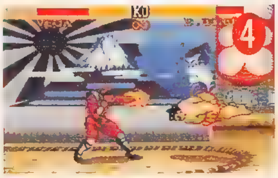
本田が百裂張り手を出していてもかまわないから、弱サイコクラッシャーを出して手の先を当てよう。本田はガードするだろうから、そのあとは立ちキックで何回か攻撃し、スーパー頭突きを警戒してジャブを連打したあと、また後ろに下がって繰り返しだ。



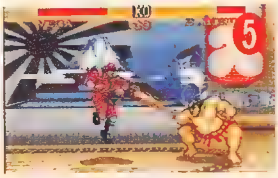
↑当たればよし、当たらなかったら立ちキックで攻撃しよう。



↑弱、中、強と使い分けて2〜3回蹴る。



↑スーパー頭突きが怖いので、立ち弱パンチを何回か出す。



↑バックジャンプで逃げよう。以下、繰り返しだ。

DEAD POINT

スーパー頭突きで攻撃を返されるのは……

動かない本田に対して攻撃をするのは意味がない。無敵の頭、スーパー頭突き（弱）であっさりと返されてしまう。これればかりはどうにもならない。

↑画面端なら、サイコクラッシャーアタックも返せるぞ。

GAMBLING ROOM

ゴォーと一発 サイコクラッシャーで勝負

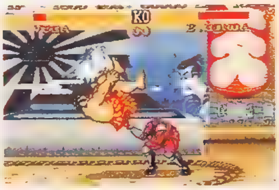
画面端以外の時、本田に対してサイコクラッシャーを狙ってみよう。もしガードされても、多少体力が削れるぞ。スーパー頭突きが来ないことを祈ろう。

↑スーパー頭突きをタメていない時に狙ってみよう。

ピヨらせたらコレ

相手の体力ゲージを見てから攻撃だ!

ダブルニープレスをからめた連続攻撃でもいいが、当てたあとのスキが怖いので投げにした方がいい。ピヨらせる方が難しいけどね。しかたないか……。

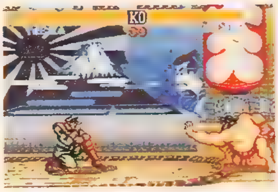


↑少々弱いが投げ。慎重に闘うことが大事だ。

NORMAL MODE

ノーマルモードに合わせなくても同じだぞ

ノーマルモードでも、基本的に闘い方は変えない方がいい。なんといっても、違うところは本田にスーパー百貫落としがないところ（当たり前か）。



↑どちらも待ってはつまらないんだけど、しょうがない。

PERFECT通信

待ち気味に闘った方が楽だし安全だが、全然おもしろくない。だからといって攻めていってもろくなことが待っていない。見栄を取るかつまらない勝ちを取るか。どっちかといわれても困るという非常にイヤな対戦だ。

対空防御の弱さが本格的に辛くなる組み合わせなのである

て闘いたい。常に斜め後ろにタメて、ブランカの動きに合わせ

とにかく数をこなして慣れることだ

先手必勝▶先制攻撃

スタート直後、ワンテンポ待ってからのダブルニープレス（弱）がいいだろう。なぜワンテンポ待つかというと、ダブルニープレスを狙ってブランカが技を出している場合と、いきなり跳び込んでくる場合に対応するためだ。

必勝秘伝 サイコクラッシャーを使おう

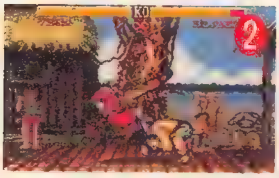
↑ボーッとしている敵に向かってダブルニープレスだ。

敵を崩していくために

攻め込むのは難しいが、スピードのあるダブルニープレスを有効に使おう。

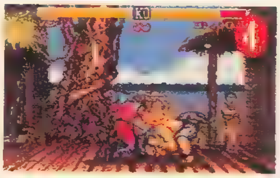
一歩まちがえれば地獄行きだぞ

相手が動きを止めた、と思ったら、ダブルニープレスで突っ込む。弱か中がいいぞ。まあたいていガードされてしまうが、かまわないぞ。そのあと弱足払い→立ち中パンチ、とつないでいこう。そこからもう1回ダブルニープレスにつないでもいいが、多用はダメ。



↑当たればラッキーだが、たいていはガードされてしまうぞ。

↑しゃがみ弱キックを出す。この間も後ろにタメておこう。



↑立ち中パンチを出す。立ちキックはしゃがまれると当たらない。

↑再びダブルニープレス。ほどほどにしておこう。

DEAD POINT

遠い間合でのヘッドプレスをやらないように

ヘッドプレスは遠い間合で出すとブランカに反応されてしまい、跳び込まれるきっかけとなってしまう。あと、タメないでハンパな距離にいるのもダメ。

GAMBLING ROOM

じれて動いたブランカに突っ込め!

突然サイコクラッシャーを出されると反応しづらいものだ。タメながら待ち、ブランカが動いた瞬間に出すと燃やせるかもしれない。あまり意味はないが。

ピヨらせたらコレ

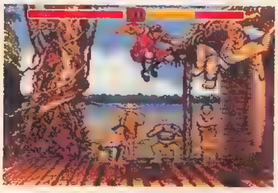
気絶させる機会は少ないけど練習しておこう

ダブルニープレスがたまたま当たったあとなど、サイコクラッシャーでも当てればピヨる。弱パンチキャンセルダブルニープレスをたたき込もう。

NORMAL MODE

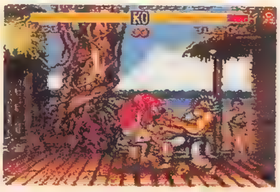
ノーマルモードは少しは楽かもしれない!?

ノーマルモードはブランカにバーチカルローリングがないので、接近戦がほんの少し楽かもね。跳び込まれると、辛いのはたいして変わりないんだけど。

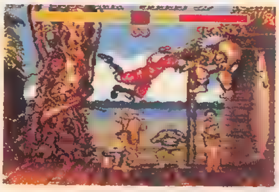


↑ブランカが垂直ジャンプキックで反応してきた。マズイっス。

↑サイコクラッシャーアタック！返し技を狙っていないことを祈ろう。



↑弱パンチはキャンセル技の基本なので、何度も練習しよう。



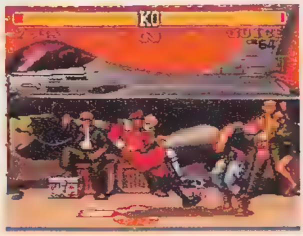
↑跳び込みに対して、ジャンプ強パンチが使える場合もある。

ベガにとって、ブランカに勝つにはサイコクラッシャーを有効に活用するしかないぞ。ローリングにも勝てるし、跳び込まれても、足に引っかけるように当てることができれば勝てる。ただし、鬼のような反応速度が必要だけど。

VS GUILE

一発逆転がなくなってしまったのでかなり辛い闘いになるぞ

逃げても始まらないが攻めるのも辛い



先手必勝▶先制攻撃

スタート直後はガイルがジャブを出していると、こちらの必殺技を止められてしまう。しかし、ソニックブームだとダブルニープレスが当たることもあるし、待てばいいのか攻めればいいのか難しい。でも逃げるのだけはイカン。

必勝秘伝 どこかで投げないと辛いのだ

↑まずは投げよう。画面端でも中央でもどっちでもいい。

敵を崩していくために

投げたあとの攻撃を工夫しよう。背中蹴りをマスターすれば少しは楽になる。

ジャンプの間合を覚えよう

まず投げる。どうやって投げるかも問題だが、どこかで投げないと話が進まないぞ。で、投げたあとには相手の背中を狙って跳び蹴りを出し、当たれば連続技、ガードされたらキックで押し、サマーソルトキックを空振りしたらまた投げてしまうのだ。

↑相手の背中側に当たるように跳び蹴りを狙っていこう。

↑サマーソルトキックを空振りしたら投げ。それ以外なら弱パンチ。

↑当たったら、そのまま立ち弱パンチを当てよう。

↑スキをついてダブルニープレスで攻めよう。

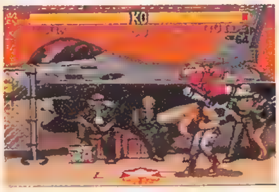
DEAD POINT
空中投げが怖い!
ヘッドプレスのワナ

ソニックブームをヘッドプレスでかわしたいところだが、タイミングが遅いと硬直時間の短いガイルには、空中投げのいいカモだ。ダメージが大きいぞ。

↑タイミングが遅いと、このように反応される。ダメージが大きいぞ。

GAMBLING ROOM
ソニックブームを
見てからの跳び込みだ!

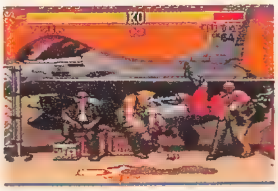
ベガの跳び蹴りはガイルにとって怖いものではないが、背中に当たるように跳び込めれば、そのまま連続技に持っていけるので、危険が好きな人はどうぞ。



↑運よく背中に蹴りが当たった！本当に運がいいぞ。

ピヨらせたらコレ
気絶させられるよ
うならます勝てるが……

運よく連続攻撃が当たればピヨってくれるかも。そうしたら投げてしまうなりなんなりと。連続技が入れば一気にKOなんだけど。



↑背中に跳び蹴り→しゃがみ弱パンチ～と入れたら、ダブルニープレス。

NORMAL MODE
辛く厳しい闘いは
ノーマルでも続くのだ

ノーマルモードではベガは多少強くなるが、ガイルにとってはあまり関係ないことだったりする。どうやれば勝てるのかは、非常に難しい問題だ。

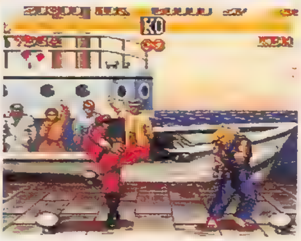
↑ノーマルモードといえど、ガイルの壁は厚いのだった。

PERFECT通信

ベガにとって、ガイルはイヤな相手の中でもトップを争う奴だ。飛び道具をかわすのにヘッドプレスを使わざるをえないのに、ガイルの硬直時間はあまりにも短い。でも読みで出すとサマーソルトキックが怖いので、どうしようもない。

RYU HONDA BLANKA GUILE KEN CHUNLI ZANGIEF DHALSIM BISON BALROG SAGAT VEGA

怖くてたまらない! でもこれしかない



先手必勝▶先制攻撃

スタート直後は立ち中キックだ。相手が波動拳を撃とうとすれば当たるが、それは相手にもよる。もし当たらなくても、そのまま中キックで壁際までつめていこう。攻撃のタイミングを相手に読まれないようにするのが大事だぞ。

必勝秘伝 離れたら負けと思え!

↑波動拳の出る瞬間を蹴る。これが決まると相手はビビるぞ。

敵を崩していくために

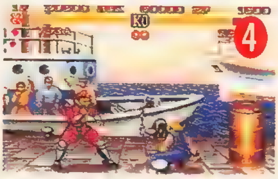
なにはともあれ、立ち中キックだ。強キックをまぜるとなおよい。

相手のやる気をなくすように攻めろ

スタート直後からこちらのペースに持っていけたなら、そのまま立ちキックを有効に使ってケンを追いつめていこう。相手も返し技を狙ってくるだろうが、それをすべて読みでかわすぐらいのつもりでいこう。相手に何をやってもダメだ、と思わせるのが大事だ。

↑相手はまずガードを固めるので、とりあえずキックを当てる。

↑次に、そのまま動かずにワザと空振りするようにキック。



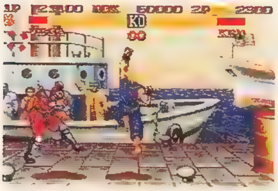
↑動かないでワンテンポ待つ。こちらの手足を相手が狙ってきたらOK。

↑そのスキにまたキック。投げなんかも効果的だ。

DEAD POINT

攻める=危険!
運が悪かったと思え!?

間合を離されてしまった時は、まず負けるので論外。攻めている時に、こちらの手足を狙って繰り出される昇龍拳が一番怖いのだ。どうしようもないが。

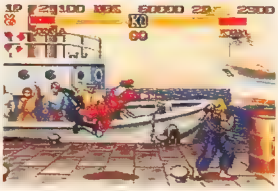


↑昇龍拳! コレがあるから怖いんだよなあ。

GAMBLING ROOM

一度間合が離れた
あとのコレが逆転の糸口か

間合を離されてしまった場合、ヘッドプレスにたよることになると思うが、それだけでは近づくことはできない。サマーソルトスカルダイバーを使ってみよう。



↑後ろに引くと見せかけつつ、スッと近づくといい。

ピヨらせたらコレ

チャンスが来たら
逃さずものにするんだ!

ケンをピヨらせる時は、たいてい接近しているね。ピヨった! と思ったら起き上がる前にホバーキックで近づき、弱パンチキャンセルダブルニープレスだ。

↑相手が起き上がる前にホバーキックでタメながら密着するのだ。

NORMAL MODE

スピードが遅いだ
けにシビアな見切りが必要

ノーマルモードはスピードが遅いので、よりシビアに間合をとらないと勝つことができない。リュウ、ケンプレイヤーは足技がうまいので辛いぞ。

↑足技を特訓しておかないと勝ち残るのはキビシイ。

PERFECT通信

ベガでリュウ、ケンに勝つのは本当に難しくなってしまった。ダブルニープレスを出すと、必ずといっていいほど昇龍拳のオツリが来るようになったのが原因だが、もともと辛かったのにさらにキツくしてどうするんだろうか。

VEGA VS CHUN-LI

跳ばせて回り込みたいところだが、
気功拳がちょっとやっかいだ

チクチクとキックで押していければベスト

先手必勝▶先制攻撃

いきなりサイコクラッシャーで攻撃すると意外と決まりやすい。百裂キックにも勝てることがあるし、もしガードされても反撃される心配はあまりない。手の内のバレている友だちなんかには、あまり通用しないだろうけど。

必勝秘伝 一度回り込んだらネチネチと

↑春麗が跳び込んでくるのを待って、素早く回り込む。

敵を崩していくために

春麗がシビレをきらせて跳んできてくれれば、楽になるぞ。キックを使え！

キック、キックの嵐で攻めろ！

中間距離でうろうろしていると、春麗は足払いにくるか一発を狙って跳んでくることが多い。跳んできた時に後ろに回り込んで、弱と中のキックでどんどん壁際に追いつめていこう。春麗が攻撃を出そうとすれば、おもしろいように当たるので笑っちゃうぞ。

↑ガードされてもいいから、立ち弱キックをタイミングよく当てる。

↑そのまま壁際まで追いつめよう。ガードされても関係ない。

↑そろそろ反撃してくるな、と思ったら、動かずに中キック。

↑これをくり返すことができれば、きっと春麗に嫌がられるぞ!?

DEAD POINT

離れていては何もできないベガは悲しいぞ

春麗も飛び道具を覚えたので、間合を離してしまうと連発されるだろう。ヘッドプレスを出そうにも、タメているのがバレたら空中投げが怖い。

↑ヘッドプレスは、下にタメないといけないのでバレやすい。

GAMBLING ROOM

往復しようぜ！サイコクラッシャー！

サイコクラッシャーで画面を左右に往復するのもたまにはいい。相手がうまければなんなく返されてしまうけど、たまにやると意外といいものだ。

↑画面の端から端まで往復だ〜！単なるギャンブルです。

ピヨらせたらコレ

投げをバカにしてはいけない。使えるぞ！

春麗に動き回られるとベガは苦しいので、もしピヨらせることができたならば、壁に近い方に投げてしまって、起き上がったら再びキックで攻めよう。

↑デッドリースルーでポイッと投げてしまえ！

NORMAL MODE

気功拳のない春麗 足技のある相手に要注意！

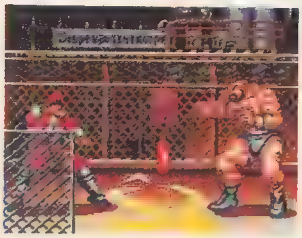
ノーマルモードでは春麗に飛び道具がないため、足技に力を入れてくるはず。中足払い→百裂キックを多用されると、ベガにとってはイヤなものだ。

↑よりおもしろい試合になると思うんだけどな。

PERFECT通信

春麗が地上で動き回るタイプの相手だと、ベガにとってはイヤなものだ。近めから出される気功拳も手に負えない。リュウ、ケンのように撃とうとした手にキックを当てられれば少しは楽だが、足払いが怖くてやりにくいのだ。

つかまったらオシマイなんだけど……



先手必勝▶先制攻撃

ザンギエフには絶対につかまりたくないので、スタート直後は少し後ろに下がることをオススメするぞ。ザンギエフが跳び込んでくるか、歩いて近づいてくるかを一瞬のうちに判断しよう。最初からつかまっていては先が思いやられるぞ。

必勝秘伝 あまり動かないことだ!

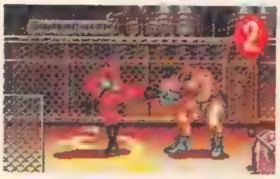
↑とりあえず基本は立ちキックなのは同じだ。

敵を崩していくために

慎重にいかざるをえないので、相手の動きに合わせていく必要があるぞ。

フェイントをうまく使っていこう

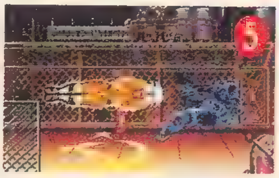
ザンギエフは前進してくるしかないので、それをいかに止めるかがポイント。他キャラ同様、立ちキックを使って牽制するのだが、ザンギエフもそれを狙って攻撃してくるので、それをいかにかわしつつ攻撃を当てていくかが問題になってくるのだ。



↑中キックと強キックを使い分けていこう。

↑2～3回攻撃したらフッと後ろに下がる。

↑ザンギエフがこちらのスキを狙って攻撃してきたら、逆に反撃だ。



↑後ろに下がりながら攻撃し、スキをみてサイコクラッシャーだ。

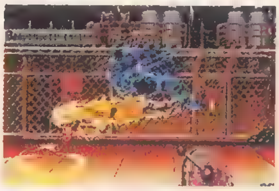
DEAD POINT
壁際でつかまったらもう終わりと思え!

ザンギエフに壁際でつかまったら、相手が完璧な場合はもう抜け出すことはできない。あきらめろとはいえないが、どうしようもないぞ。

↑スクリューパイルドライバーでつかまえられたら終わりだ。

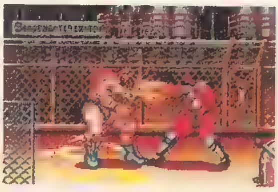
GAMBLING ROOM
スピードを利用してサイコクラッシャーで!

サイコクラッシャーで突然攻撃してみると、燃えてくれるかもしれない。ギャンブルはしないにこしたことはないが、ときどき暴れるのもいいかもね。


↑サイコクラッシャーアタック！ダブルラリアットが怖いけど。

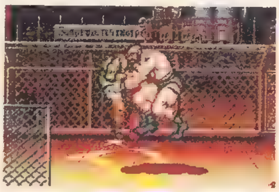
ピヨらせたらコレ
ザンギエフをピヨらせることができればね

ザンギエフは体が大きいので、跳びパンチを当て、しゃがみ弱パンチ×2から立ち弱パンチ→ダブルニープレスを当てよう。当たれば大きいぞ。


↑ドウピシピシピシ……と相手に地獄を見せてやろう。

NORMAL MODE
ノーマルモードでもつかまったらオシマイだ

ノーマルモードといってもザンギエフにつかまったらオシマイなのは一緒だ。画面の端に追いこまれてスクリューで吸い込まれないようにね。


↑やっぱりスクリューパイルドライバーは怖い。

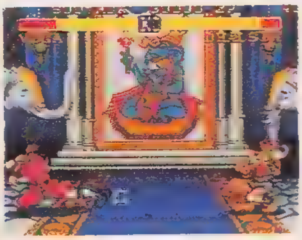
ザンギエフが前に歩いてくるだけで非常に怖い。どうしてこんなにイヤなのかと考えてもしょうがないので、なんとかして勝とう。立ちキックと垂直ジャンプキックを使い、ザンギエフを追いつめていければあるいは……。

VS DHALSIM

手足が伸びるってだけでどうしてこんなに強いんだ

離れてしまうとやっかいなので、なるべく近くで闘おう。しかしドリルキックやスライディングも怖いし、投げられてしまうと最悪。

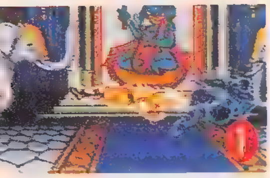
ヘッドプレスも使いようだけど……



先手必勝▶先制攻撃

立ちキック、しゃがみキック、サイコクラッシャーアタックといろいろ考えられるが、とりあえずしゃがみ中キックを使ってみよう。しゃがみパンチを止められるし、失敗しても相手の攻撃をガードする余裕があるからだが、中パンチには弱い。

必勝秘伝 投げられないようにしよう



↑とりあえず燃やす。こうでもしないとなかなか近寄れない。

敵を崩していくために

立ちキックと足払い（ホバーキックはダメ）を使って追いつめていこう。

なんとかして一度倒すことだ

近寄って攻撃するためには、サイコクラッシャーで燃やすのが一番てっとり早い。なんとか倒せたら、立ちキックでしばらく攻撃して、相手がそろそろスライディングをしてくるな、と思ったらしゃがみキックを出そう。そのままヘッドプレスを出すのもいいかも。

↑起き上がりにキックを重ねる。投げられないように。

↑弱と中のキックを使い分けて攻めていこう。

↑時々しゃがみキックをまぜるとよく当たる。

↑しゃがみキックで時間をかせぎ、ヘッドプレスを出そう。

DEAD POINT

遠い間合の時はどうしようもないなぁ……

間合が離れるとヨガファイヤーで押され、跳び込めば中キック、ヘッドプレスを出せばしゃがんでかわされて下手をすれば投げられるし、どうしようもない。

↑なんとすればいいものかな……。跳び込めないのは痛いね。

GAMBLING ROOM

いきなりのホバーキックは決まりやすいぞ

サイコクラッシャーと並んでギャンブル性の高いホバーキック。ダルシムがしゃがみ攻撃を出していれば蹴り勝つことができるが、ガードされればオシマイ。

↑ホバーキックはスキが大きいのでガードされないことを祈ろう。

ピヨらせたらコレ

1回で死なないようなら投げがいいだろう

ダブルニープレスをからめた攻撃を当てたいところだが、その攻撃で相手が死なないと投げられてしまうことがある。無難に投げるのがいいだろう。

↑つまんないけど、投げるのが一番無難だ。

NORMAL MODE

ダブルニープレスが使えるから少しは楽かな

ノーマルモードはダブルニープレスのスキが少ないので、小技を2発当ててダブルニープレス、という連続運動で体力を削ることができる。

↑ダブルニープレス→小技×2→ダブルニープレスとつなごう。

PERFECT通信

「ターボ」はダブルニープレスのスキが大きいので、攻撃にバリエーションが少なくて辛い。立ちキックで押していき、読みとカンでしゃがみキックを出そう。一度画面端につめたら、そのまま決めてしまうようにしたいね。

チクチク削っても一度に取り戻されたりするから困る組み合わせだ

キックキックまたキックしかない

先手必勝▶先制攻撃

やっぱり立ちキックしかないだろう。バイソンの通常攻撃に対してはほぼ勝てるし、ダッシュストレートなどもタイミングが合えば止めることができる。ただし、当たらない間合で出す時は中か強じゃないと負けてしまうぞ。

必勝秘伝 ひたすらキックで攻めよう

↑弱のサイコクラッシャーアタックを遠めから出そう。

敵を崩していくために

キックで攻めるためには近づく必要がある。相手がガードするような攻撃を。

間合をつめるのはカケのようなもの

間合をつめるためには、多少強引に近づくしかないのだ。相手が次の攻撃を恐れてガードしているようなら、一気に近寄ってしまおう。キックが当たる間合になったら、そのまま画面の端まで追い込んでしまおう。相手が技を出そうとしてくれればこちらの勝ち。

↑少し離れたところに着地したら、そのまま弱キックを当てよう。

↑半歩進んで弱キック。ガードされてもかまわない。

↑動かずに中キックを出すと、よく当たってくれる。

↑たいていバイソンはガードを固めるので、再び歩いてキックだ。

DEAD POINT
跳び込まれた時に 反応できなければ辛いぞ

バイソンの跳び強パンチをガードしそこねると、下手をすると連続攻撃でピヨらせてしまう。ガードしてしまうのが一番いいんだけどね。

↑こんな近距離で跳びパンチを喰らうと次が怖いぞ。

GAMBLING ROOM
往復するのは危険 だけどやりたくなるのね

サイコクラッシャーで左右を往復するのは、実に簡単でしかもバイソンにとってはイヤな攻撃だ。だが、画面の端でガードされてしまうと反撃がくるぞ。

↑サイコクラッシャーアタックには上りと下りがあるのだ!?

ピヨらせたらコレ
ダブルニープレス は弱で出すことだね

密着してからの弱パンチキャンセルダブルニープレスがいいが、ダブルニープレスは弱で出さないと当てたあとにつかまれてしまうので注意。

↑ダブルニープレスは弱で出そう。出さない奴は知らん。

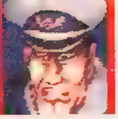
NORMAL MODE
どうでもいい相手 ならハメてしまえ!?

ダブルニープレス→小技2発→ダブルニープレスでハメてしまうことができるのだが、コレをやると相手に嫌がられるのは確実なので覚悟しよう。

↑ハメるのは簡単だが、友だちをなくすのも簡単だぞ。

PERFECT通信

バイソンはCPUでは単なるカモだが、対戦になると実に怖いぞ。通好みのキャラクターなので、プレイヤーの中にはすごく強い人もいるのだ。知らない相手と対戦する時は、バイソンを選んでくる人には注意した方がいいぞ。



VS BALROG

動きが速いだけの相手ならばそんなに怖くないんだけど

バルログの跳び蹴りが当たらないところでうろうろして待ツ
ーチの長い爪にも注意。バルログが動き始めたら攻撃開始だ。

たまにはダブルニープレスも使ってやろう

先手必勝▶先制攻撃

相手をビビらせる意味でも、ダブルニープレスがいいのだが、スキが大きいので困る。強で出すとガードされてしまった時に投げられてしまったり、ろくなことがない。やはり弱で出すのが一番だろう。それで投げられたら運が悪い。

必勝秘伝 たまにはダブルニープレスも

↑バルログの跳び込みをギリギリかわそう。

敵を崩していくために

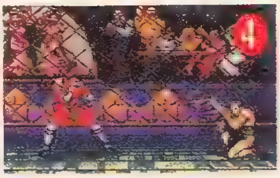
やはりキックで押していくことになるが、時々ダブルニープレスも出そう。

相手が動こうとした時に攻撃だ!

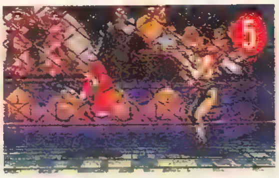
バルログが跳び込んできた時に蹴りに当たらないように注意。バルログが着地したら1歩進んでキックで攻撃だ。弱キックでしばらく押したら、弱→弱→強と後ろにマメながら攻撃し、ワンテンポおいてからダブルニープレスを出そう。よく当たってくれるぞ。

↑弱キックを使ってバルログを追いつめていこう。

↑ある程度押したら、ハメながら強キックを当てる。



↑そのままパッドを後ろに入れ続けて少し下がる。



↑攻撃に転じようとして動こうとしたバルログにダブルニープレスだ!

DEAD POINT

逆に追いつめられてしまってはしょうがない

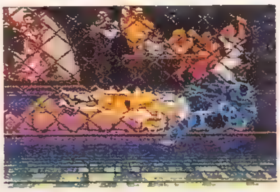
ベガの必殺技は出る瞬間が弱いので、画面の端に追いつめられると非常に辛いものがある。特にバルログはスピードがあるのでイヤな相手だ。

↑こんな具合に跳び蹴りで押されるとイヤだ。

GAMBLING ROOM

近い間合で強のサイコクラッシャーを出す

近い間合でチクチクやっていると、相手も流れを変えようとして何か技を出そうとすることが多い。そこを狙ってサイコを出すとよく燃えてくれるぞ。

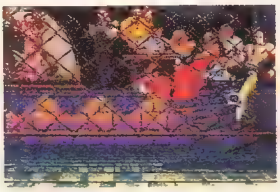


↑サイコクラッシャーアタックは決まるとキモチいいけどね。

ピヨらせたらコレ

ピヨらせるのもピヨらせてもダブルニーだ

ピヨらせる時はダブルニープレスが当たった時が多いので、かなり近い間合がほとんどだ。ホバーキックでタメながら密着し、キャンセルからのダブルニーだ。



↑めずらしくダブルニープレスのお世話になるキャラだ。

NORMAL MODE

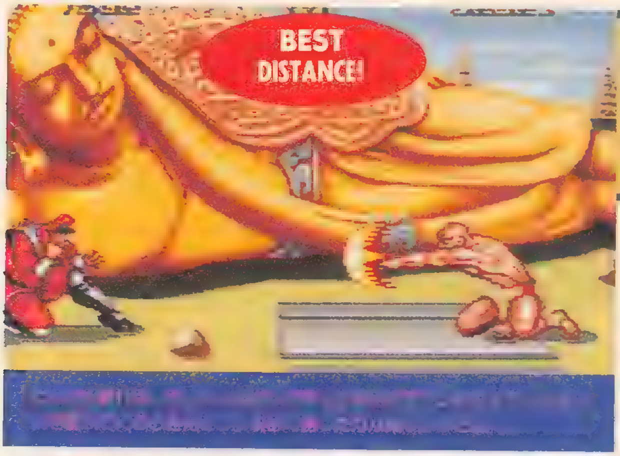
ノーマルモード? 極悪なハメはやめような

ノーマルモードだとバルログはダブルニープレスでハマってしまう。そこから連続技こそ入らないもののやられている方はたまんないものがあるぞ。

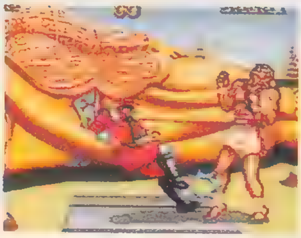
↑ノーマルモードのベガは極悪だ。緑の服は悪のシンボル。

PERFECT通信

ベガとバルログの対戦では先に追いつめた方がだいたい勝つ。一度追いつめたら離さないようなテクニックを身につけるのも大事だぞ。時々ダブルニープレスをまぜて、相手のやる気をなくすようにしよう。



相手の攻撃は考えないで突っ込もうぜ！



先手必勝▶先制攻撃

攻めて勝ちたかったら、いきなりダブルニープレスでも出してみるといいんじゃないだろうか。いきなりのタイガーアッパーカットが怖いけど、恐れていては始まらない。しかし、読みで返されたらあとは野となれ山となれだ。

必勝秘伝 良心のある人は絶対やるな。

↑まずは待つ。はっきりいってやらない方が男らしい。

敵を崩していくために
一度近づくきっかけさえつかめれば、あとはキックで押していってもいいぞ。

ドキドキしながら追いつめていこう

まず待つ。相手がグランドタイガーショットを撃ってきたら、ダブルニープレスで手を狙うかサイコクラッシャーアタックで燃やしてしまおう。そのままキックを使って追いつめていくのだが、ここで問題となるのがタイガーアッパーカットなのだ。

↑グランドタイガーショットのスキを突いて攻撃。

↑ダブルニープレスで近づいたら、そのままキックで押していこう。

↑弱、中、強のキックを使い分けて追いつめるのだ。

↑タイガーアッパーカットがいつ来るかわからないぞ。

DEAD POINT
跳び込まれるな!
サガットは攻めると強いぞ

先制攻撃に失敗したり、なにかのスキに跳び込まれたりすると、一転して苦しくなるぞ。サガットの跳び蹴りを、ベガは返すことができないのだ。

↑サガットの跳び蹴りは強い。こんな感じで攻められると非常に辛いぞ。

GAMBLING ROOM
相手が何もしていないのに突っ込むのも手だ

サイコクラッシャーはスピードが速いので、なかなか反応して攻撃するのは難しい。無理に返そうとして喰らってくれればさらにいいぞ。

↑何も考えないで突っ込もう。それが成功への道だ。

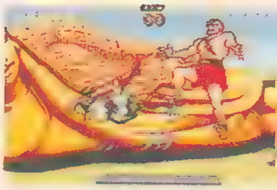
ピヨらせたらコレ
体力的に優位?
とっとと逃げてしまえ!

サガットに対しては待つと限りなく強いので、無理に連続攻撃を入れなくても、体力で勝っているようなら投げでOK。そのあと速攻で逃げよう。

↑壁際に向かってポイッと投げ捨てようね。

NORMAL MODE
はっきりいおう!
全然変わってないぞ!

どちらともに『ターボ』と大差ないので、ノーマルモードでも関係ないのだ。スピードの関係でサガットの反撃が楽になるかもしれないが。



↑ノーマルモードでも不毛な闘いは続くのであった。

PERFECT通信
待ちプレイは、はっきりいって人に嫌がられる。友達をなくすかもしれないぞ。しかし、勝つ確率がガンと上がるのは事実だし、大会などの一発勝負には非常に有効だ。だけど、いつまでたっても本当の実力は身につかないぞ。

VS VEGA

悪の帝王は2人もいらないぞ!!
あらゆる手を使って倒してしまえ

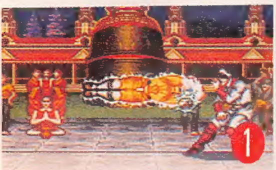
相手のクセがわかれば楽なんだけどね

立ちキックでチクチク押していこう。飛び道具のないキャラには、共通の有効な攻め方だぞ。セコイ感じもするが、勝つためには仕方がない。

先手必勝▶先制攻撃

相手に合わせて……といいたいところだが、それでは先制攻撃にならないぞ。立ち強キックを出せばサイコクラッシャーとダブルニープレスは止めることができるが、読まれれば逆にスキを突かれる。ヘッドプレスが無難だが、ダメージにならない。

必勝秘伝 立ちキックはなぜ使えるの?



↑相手より先に、なんとしてでも近寄ってしまおう。

敵を崩していくために

弱のサイコクラッシャーかダブルニープレスで近づき、キックで追いつめよう。

少しずつ削り取っていくのがいいぞ

相手がよほどガードを固めてこない限り、いきなりベストの間合には持ち込めないだろう。ダブルニープレスかサイコクラッシャーをうまく使ってなんとか近づき、そのあとにチクチク攻撃していこう。相手があせればあせるほど勝ちが見えてくる。

↑うまく弱キックの間合に入れればいいのだが。

↑画面端に追いつめるまでは、強のキックは使わないように。

↑上手にやっていれば、ダブルニープレスなども止めることができる。

↑あまりガードを固めているようなら投げてしまえ。

DEAD POINT
自分と同じだぞ!
同キャラとはそういうもの

同キャラ対決なのだから、自分がしたいと思っていることを相手にやられてしまえば当然イヤだ。ベガの必殺技は出る瞬間が弱いので本当に抜け出せない。

↑うあああああ! 相手が完璧になればかなり苦しいぞ。

GAMBLING ROOM
相手がいつでも
やることは同じなのだ!

ベガのギャンブルといえばサイコクラッシャーにつきるだろう。当たれば相手はダウンするし、何より気持ちがいいので、やりたくなるのが人情ってもんだ。

↑ベガの存在を示す技だといってもいいだろう。

ピヨらせたらコレ
追いつめていけ!
壁際に投げてしまうのだ

立ちキックを使って追いつめていくキャラには、下手に連続技を入れるよりも画面端に投げてしまう方が、そのあとの試合展開を考えれば有利だ。

↑壁際に投げて、再びチクチクと攻めていこう。

NORMAL MODE
さらに極悪に!
ダブルニープレスの驚異

ノーマルモードはダブルニープレスのスキが少ないので、ダブルニープレス→小技連発→ダブルニープレスと続けることができる。さらに恐ろしい闘いになる。

↑ガンガン、ビシビシ、ガンガン…と続く。ジャンプで逃げられるか。

PERFECT通信

ベガの同キャラ対戦は、かなり大味になりがちだ。お互いにサイコクラッシャーアタックを出して、ガードさせたら投げとか、ダブルニープレスでハメまがいのことをするとか、とにかく見ていてイヤだ。バリエーションを求む。

■ストリートファイターIIターボ㊖徹底攻略本■弱肉強食■
1993年8月1日初版発行

編集　㊖スーパーファミコン編集部
発行者　角川春樹
発行所　株式会社角川書店
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
電話　東京(03)3226—3113(編集部)
(03)3817—8521(営業部)
振替口座　東京3-195208
印刷・製本／凸版印刷株式会社

編集協力／FREED
ライター／澤田大／淡島通りリエ／東亨／斎藤中雄／志岐拓磨／尾高祐／田中貴子

PRINTED IN JAPAN　©KADOKAWA SHOTEN　1993

この本に関するお問い合わせは、
〒160東京都新宿区坂町27-5市ヶ谷光風ビル㊖スーパーファミコン編集部
「ストリートファイターIIターボ㊖徹底攻略本　弱肉強食」
係までハガキでお送りください。

本書の無断複写・複製・転載を禁じます。
落丁・乱丁本はご面倒でも小社角川ブック・サービス宛にお送りください。
送料は小社負担でお取り替えいたします。

ISBN4-04-714509-2 C8076

©CAPCOM 1991,1992,1993 ALL RIGHTS RESERVED

●ファミリーコンピュータ、ファミコン、スーパーファミコンは
任天堂の登録商標です。

TURBO

HYPER FIGHTING

ISBN4-04-714509-2

C8076 P1980E

9784047145092

1918076019804

角川書店

定価1980円

本体1922円